

SC-8820 Manual del Usuario

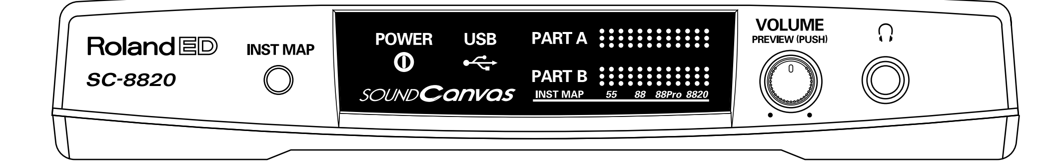


SOUND Canvas

SC-8820

Manual del Usuario

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones: "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 3; p. 5). Estas secciones proporcionan información importante relacionada con su correcta aplicación. Además, para familiarizarse con las funciones del equipo, debe leer el, Manual del Usuario en su totalidad. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para consultarlo.



UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠**ATENCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠**PRECAUCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar esta unidad, lea las instrucciones siguientes, y el Manual del Usuario.



- No abra (ni realice ninguna modificación interna) en la unidad o en su adaptador de CA.

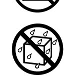


- No intente reparar la unidad, o sustituir partes de ésta (excepto cuando este manual ofrezca instrucciones específicas para hacerlo). Consulte todo acerca del mantenimiento a su distribuidor, al Centro de Servicios Roland más próximo, o a un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen en la lista de la página "Información".

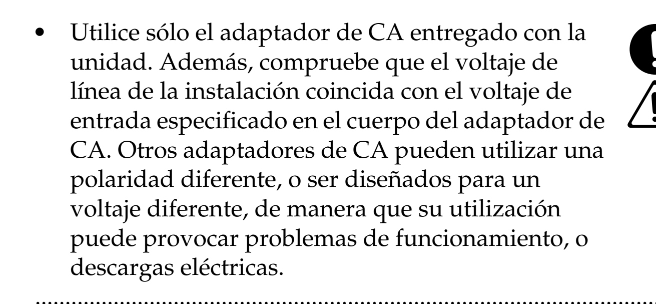


- No utilice ni guarde nunca la unidad en lugares que estén:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej., expuesto a la luz directa del sol en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calor, encima de un equipo generador de calor); o que sean
  - Húmedos (p.ej., piscinas, baños, o suelos mojados); o que estén
  - Expuestos a la lluvia; o que sean
  - Polvorientos; o que estén
  - Sujetos a altos niveles de vibración.





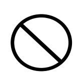
- Asegúrese siempre de colocar la unidad en una superficie horizontal y segura para que se mantenga estable. Nunca la coloque sobre soportes que puedan tambalearse, o en superficies inclinadas.



- Utilice sólo el adaptador de CA entregado con la unidad. Además, compruebe que el voltaje de línea de la instalación coincida con el voltaje de entrada especificado en el cuerpo del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden utilizar una polaridad diferente, o ser diseñados para un voltaje diferente, de manera que su utilización puede provocar problemas de funcionamiento, o descargas eléctricas.



- No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado es un peligro de fuego o de descargas eléctricas. No utilice nunca un cable de alimentación dañado.



- Esta unidad, sola o combinada con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida de audición permanente. No la utilice durante un largo período de tiempo a un nivel de volumen alto, o a un nivel que no sea confortable. Si experimenta cualquier pérdida de audición o oye pitidos, deje de utilizar la unidad inmediatamente, y consulte a un otorrinolaringólogo.



- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (p.ej., material inflamable, monedas, clips); ni líquido de ningún tipo (agua, refrescos, etc.).



- Apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente, y consulte a su distribuidor, al Centro de Servicios Roland más próximo, o a un distribuidor de Roland autorizado, como aparecen en la lista de la página "Información" cuando:
  
  - El adaptador de CA o el cable de alimentación hayan sido dañados; o
  - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad; o
  - Cuando haya expuesto la unidad a la lluvia (o de otra forma se haya mojado); o
  - La unidad no funcione de la forma correcta o se observe un cambio importante en su funcionamiento.

- En hogares con niños pequeños, un adulto debería supervisar el uso de la unidad hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizarla de forma segura.
  

- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No la deje caer!)
  

- No conecte el cable de alimentación de la unidad a la misma toma que muchos otros dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los dispositivos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (watios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.
  

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro de Servicios Roland más próximo, o a un distribuidor de Roland autorizado, como aparecen en la lista de la página "Información".
  

- NO reproduzca ningún disco CD-ROM en un reproductor de CDs de audio convencional. El sonido resultante puede ser de un nivel que puede llegar a provocar pérdidas permanentes de la capacidad auditiva. También puede provocar daños en los altavoces u otros componentes del sistema.

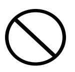
⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad y el adaptador de CA deben estar colocados de forma que su situación y su posición no interfieran en una correcta ventilación.
  

- Coja siempre el conector o el cuerpo del adaptador de CA al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o de la unidad.
  

- Siempre que piense no utilizar la unidad durante un período de tiempo prolongado, desconecte el adaptador de CA.
  

- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños.
  

- No suba nunca sobre la unidad ni coloque objetos pesados sobre ella.
  

- No manipule nunca el cuerpo del adaptador de CA, o sus conectores, con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo de la toma de corriente.
  

- Si debe desplazar la unidad, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente, y todos los cables procedentes de los dispositivos externos.
  

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p.18).
  

- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.
  

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" en la página 3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros dispositivos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).

- El adaptador de CA empezará a generar calor después de varias horas de funcionamiento consecutivo. Esto es normal y no hay porqué preocuparse.

- Antes de conectar esta unidad a otros dispositivos, apague todas las unidades; con ello evitará un funcionamiento anómalo y/o daños a los altavoces u otros equipos.

Ubicación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) pueden producirse zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad, o apártela de la fuente de interferencia.

- Este dispositivo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No utilice este dispositivo cerca de receptores de este tipo.

- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que irradien calor, no la deje en un vehículo cerrado, ni la someta a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

- Para evitar la posibilidad de una avería, no utilice la unidad en un área húmeda, ni en una zona expuesta a la lluvia o a otro tipo de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco, o uno ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un detergente neutro no abrasivo. A continuación, seque completamente la unidad con un paño suave y seco.

- No utilice nunca gasolina, disolventes o alcohol de ningún tipo; podría decolorar y/o deformar el equipo.

Precauciones adicionales

- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo, así como los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamientos anómalos.

- Al conectar / desconectar cables, coja siempre el conector—nunca tire del cable. De esta manera evitará cortocircuitos, y no dañará los componentes internos del cable.

- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen de la unidad a niveles razonables. Puede utilizar auriculares para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).

- Cuando deba transportar la unidad, protéjala con la caja original (y los materiales de protección) siempre que sea posible. En caso contrario, utilice unos materiales de embalaje similares.

- Utilice un cable de Roland para realizar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otro fabricante, tenga en cuenta las precauciones siguientes.
  - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No utilice cables que incorporen reóstatos para conectar esta unidad. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Si desea información acerca de las especificaciones del cable, consulte al fabricante de éste.

Manipular CD-ROMs

- No toque ni raye la superficie brillante (superficie codificada) del disco. Si lo hace pueden aparecer problemas para leer y escribir información en los CD-ROMs. Mantenga los discos limpios utilizando algún producto limpiador disponible en el mercado.

Características principales

Soporta GM (General MIDI) / GM 2 (General MIDI 2) / Formato GS

Esta unidad es un módulo de sonido compatible con el sistema General MIDI 1 y 2. Puede utilizarlo para reproducir cualquier información de canción (partituras General MIDI) que lleve el logotipo General MIDI. Esta unidad también es compatible con el formato GS de Roland. Se puede utilizar para reproducir toda la información musical que lleve el logotipo de GS.

32 Partes/64 Voces Multitímbricas

El SC-8820 es un módulo de sonido de 32 partes y 64 voces multitímbricas. Una única unidad puede producir los sonidos de un grupo de muchos instrumentistas. Es un módulo de sonido ideal para utilizarlo con ordenadores o secuenciadores.

* *Sólo cuando se utiliza el conector USB o el conector en serie. Si se utilizan los conectores MIDI, están disponibles un máximo de 16 partes.*

Sonidos de alta calidad

El módulo ofrece una versátil gama de 1608 sonidos de alta calidad y 63 grupos de percusión diferentes. Estos grupos incluyen los mismos sonidos que el SC-55/55mkll, SC-88 y SC-88Pro, de manera que podrá disfrutar de la información de interpretación existente o información musical disponible comercialmente (*1) (p.25).
Además, los sonidos que han sido añadidos nuevamente en el SC-8820 se organizan de una manera que es compatible con el destacado SC-8850. Esto significa que la información musical que producida para el SC-8850 es posible reproducirla utilizando esencialmente la misma instrumentación (*2).

*1 *La interpretación puede ser ligeramente diferente según la información.*

*2 *Aunque los arreglos de los sonidos en el mapa del SC-8850 y el mapa del SC-8820 son idénticos, las diferencias en la información de la forma de onda utilizada, el número de voces utilizado por cada sonido y la máxima polifonía de cada dispositivo pueden provocar que la reproducción no sea perfecta.*

Una completa selección de efectos

Los efectos que ofrece el SC-8820 incluyen 64 efectos de Inserción diferentes, que pueden aplicarse a partes específicas; 8 tipos de reverberación, 8 tipos de chorus, 10 tipos de delay y una ecualización de 2 bandas. Además, para cada efecto puede especificar parámetros para modificar el sonido según sus preferencias. (p.40, p.47)

Crear sonidos propios

Editando parámetros de sonido como el vibrato, el filtro y la envolvente podrá modificar los sonidos según sus preferencias.

Conector USB incluido

Se incluyen un conector USB y un conector en serie para la conexión directa a un ordenador Apple Macintosh o un PC. Utilizando la aplicación de secuenciación, puede reproducir y editar información de canción. (p.10, p.12)
También se soporta la alimentación del bus, para que pueda disfrutar de la sencilla configuración sin un adaptador de CA.

* *Según la fuente de alimentación del ordenador al conector USB, es posible que la unidad no opere en la fuente de alimentación del bus. Si este es el caso, utilícelo con un adaptador de CA conectado.*

Conexión a otros equipos

Los jacks de entrada de audio permiten conectar otras fuentes de sonido, y enviarlas desde los jacks de salida de audio mezclados con los sonidos propios del SC-8820. (p.16)

Otras cosas que necesitará

El SC-8820 dispone sólo de los botones mínimos y controles requeridos para el funcionamiento. Esto significa que para realizar las operaciones como seleccionar sonidos, deberá conectar un ordenador o un teclado que disponga de un interface MIDI.
Además, necesitará auriculares o un sistema estéreo para poder escuchar el sonido.

GM (General MIDI)



General MIDI es un grupo de recomendaciones que pretenden ofrecer una forma de superar las limitaciones de los diseños exclusivos y estandarizar las posibilidades MIDI de los dispositivos generadores de sonidos. Los dispositivos generadores de sonido y los archivos musicales que cumplen con el estándar General MIDI llevan el logotipo General MIDI (GENERAL MIDI).
Los archivos musicales con el logotipo General MIDI pueden reproducirse utilizando cualquier unidad generadora de sonido General MIDI para obtener básicamente la misma interpretación musical.

GM 2 (General MIDI 2)



Las recomendaciones compatibles a partir de General MIDI 2 (GENERAL MIDI2) amplían lo que no está definido en el sistema General MIDI original, ofreciendo capacidades de expresión mejoradas, e incluso una mayor compatibilidad.
Resultados no cubiertos por las recomendaciones General MIDI originales, como la forma de editar los sonidos y la forma de manejar los efectos, se definen ahora de manera precisa. Además, los sonidos disponibles se han ampliado.
Los generadores de sonido compatibles con General MIDI 2 tienen la capacidad de reproducir de forma fiable los archivos musicales con el logotipo General MIDI o General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye las nuevas ampliaciones, recibe el nombre de "General MIDI 1" para distinguirlo de General MIDI 2.

Formato GS

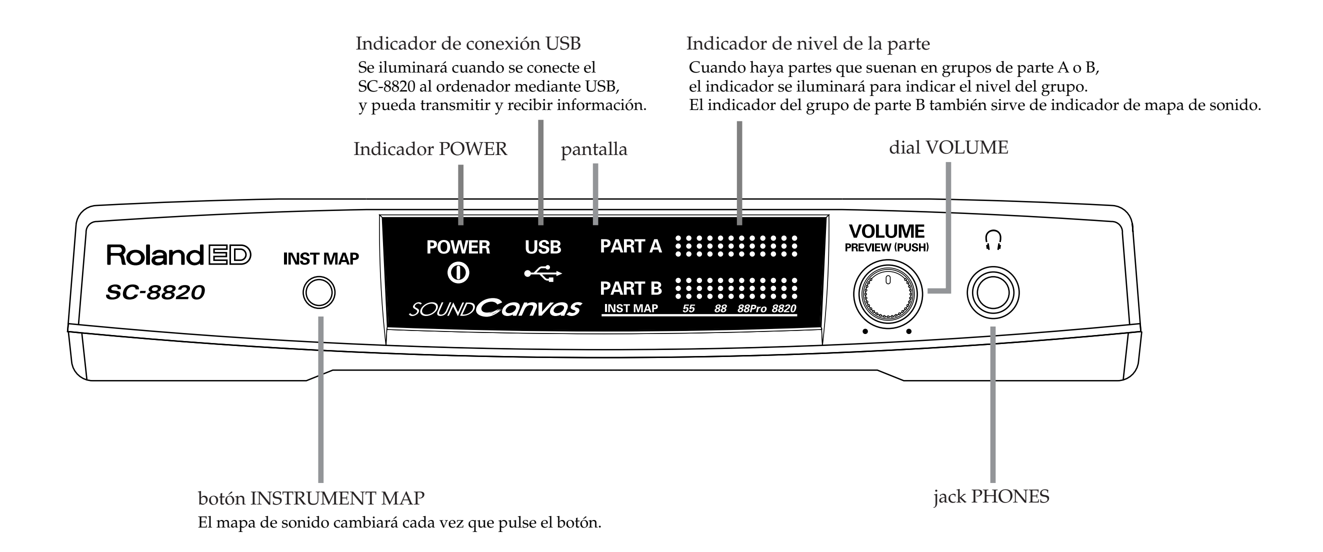


El Formato GS (GS) es un grupo de especificaciones de Roland para estandarizar las posibilidades de los dispositivos generadores de sonido. Además de incluir ayuda para todo lo definido por el General MIDI, el Formato GS altamente compatible ofrece adicionalmente un número ampliado de sonidos, permite la edición de sonidos y proporciona gran cantidad de detalles para una amplia gama de funciones extra, incluyendo efectos como reverberación y chorus. Diseñado pensando en el futuro, el Formato GS puede incluir nuevos sonidos y soportar nuevas funciones de hardware en el momento en que aparezcan.

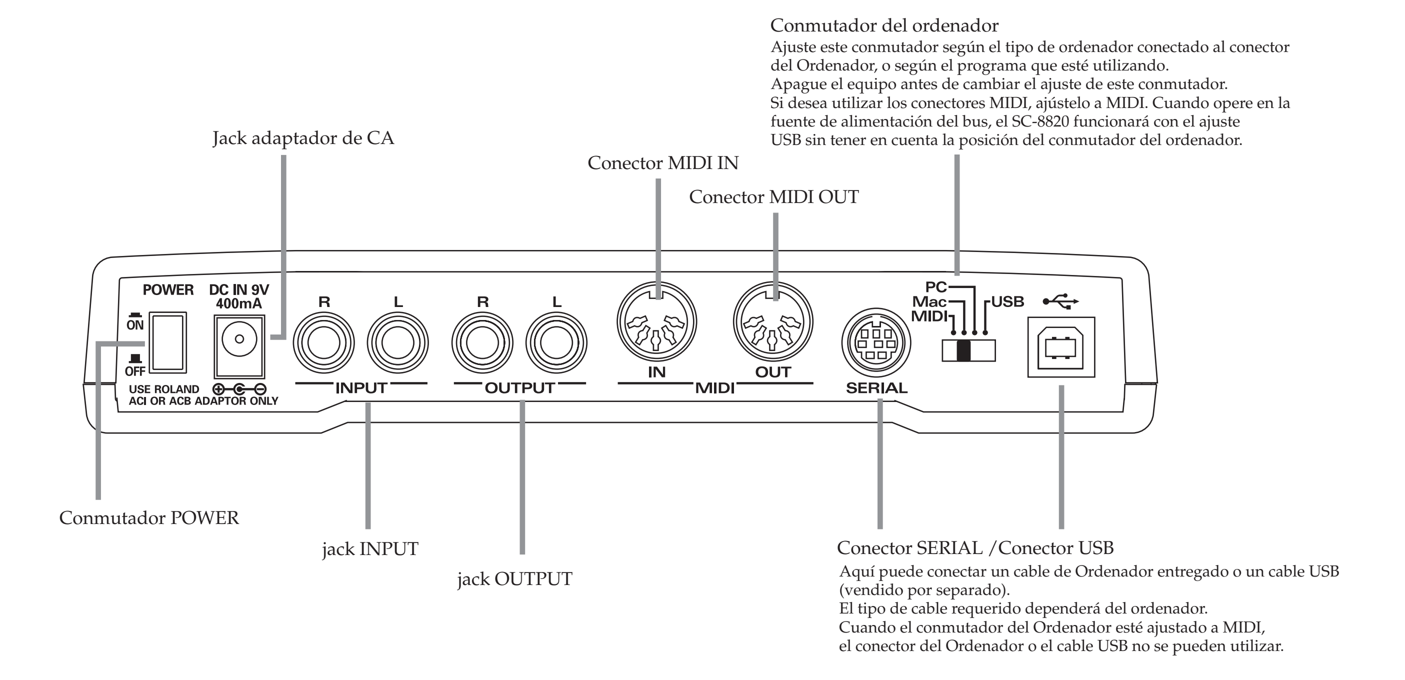
Contenido

Descripciones del panel

■ Panel frontal



■ Panel posterior



Conectar al ordenador/teclado MIDI

Conectar al ordenador

Existen tres formas de conectar el SC-8820 al ordenador; utilizando los **conectores USB**, los **conectores MIDI** o el **conector en Serie**. Puede utilizar hasta 32 partes si utiliza los conectores USB o los conectores en Serie, y hasta 16 partes si utiliza los conectores MIDI. Y si utiliza los conectores MIDI, necesitará una tarjeta de interface de ordenador (adaptador) que tenga conectores MIDI (como el Roland Super MPU II, etc.). Si utiliza los conectores USB o los conectores en Serie, puede utilizar un cable especial para conectar el SC-8820 directamente con el ordenador, pero el software debe tener la capacidad de corresponder al puerto USB o al puerto en Serie. (Consulte **Conectar a un ordenador mediante el conector en Serie** p.12)

NOTA

Para evitar un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen y apague todos los dispositivos antes de realizar las conexiones.

■ Conectar a un ordenador mediante el conector USB

USB significa Universal Serial Bus, y es un nuevo interface que se utiliza para conectar varios periféricos a un ordenador.
USB permite utilizar un único cable USB para conectar varios dispositivos periféricos y permite transferir la información más rápidamente que los puertos en serie anteriores.
Además, los dispositivos periféricos pueden conectarse o desconectarse mientras el equipo está en marcha, y el ordenador los detectará automáticamente. (Para algunos periféricos, puede necesitar ajustes u otras operaciones.)
El SC-8820 se entrega con la potencia de su adaptador de CA conectado, pero también soporta la potencia del bus. La alimentación se puede abastecer simplemente conectando un cable USB, de manera que no necesite conectar un adaptador de CA. Antes de desconectar el adaptador de CA, ajuste el conmutador POWER a OFF.

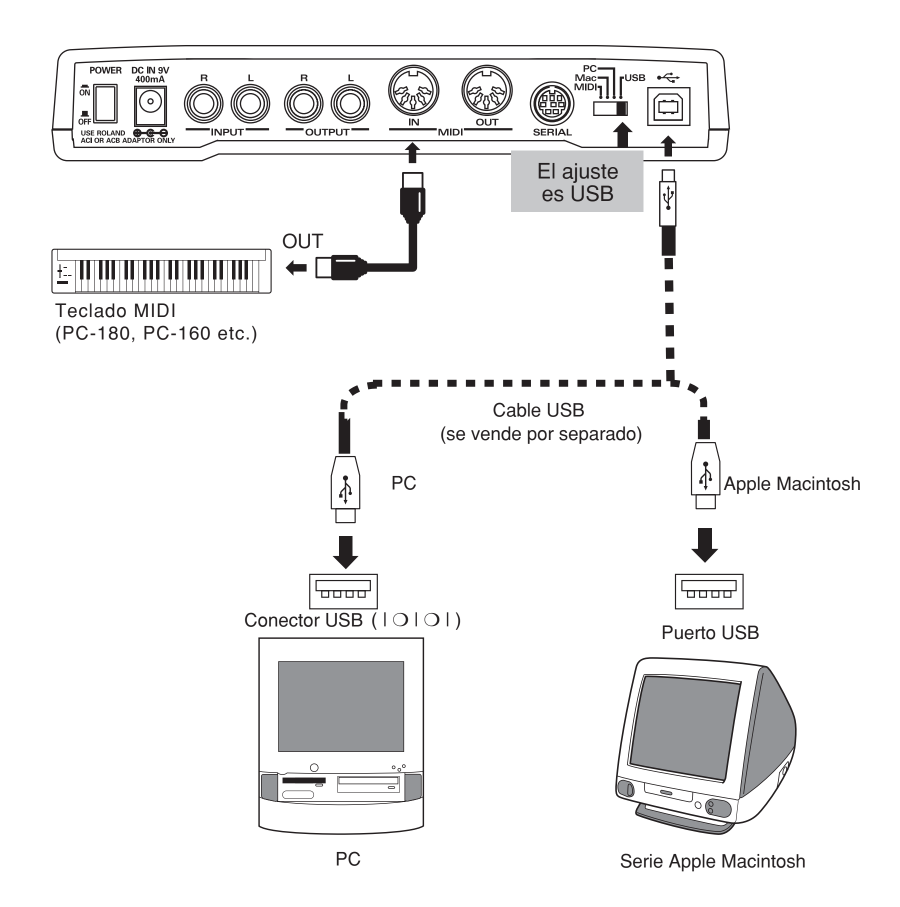
* *Para un funcionamiento más estable, es aconsejable utilizarlo con el adaptador de CA conectado.*



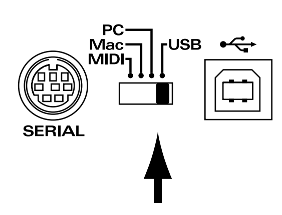
Al conectar el ordenador al SC-8820 mediante un cable USB, no es necesario apagar el ordenador.



Según las condiciones de la fuente de alimentación del ordenador o del concentrador USB, puede que el SC-8820 no funcione en la fuente de alimentación del bus. Si este es el caso, utilícelo con el adaptador de CA conectado.



1 Apague el SC-8820 y ajuste el conmutador COMPUTER a [USB].



* *Al operar en la fuente de alimentación del bus, el SC-8820 funcionará con el ajuste USB sin tener en cuenta la posición del conmutador del ordenador.*



Apague el equipo antes de cambiar el ajuste del conmutador COMPUTER. El ajuste de este conmutador tiene efecto cuando se pone en marcha el equipo.

2 Conecte el cable USB al conector USB o al puerto USB del ordenador.

3 Conecte el otro extremo del cable USB al conector USB del SC-8820.

MEMO

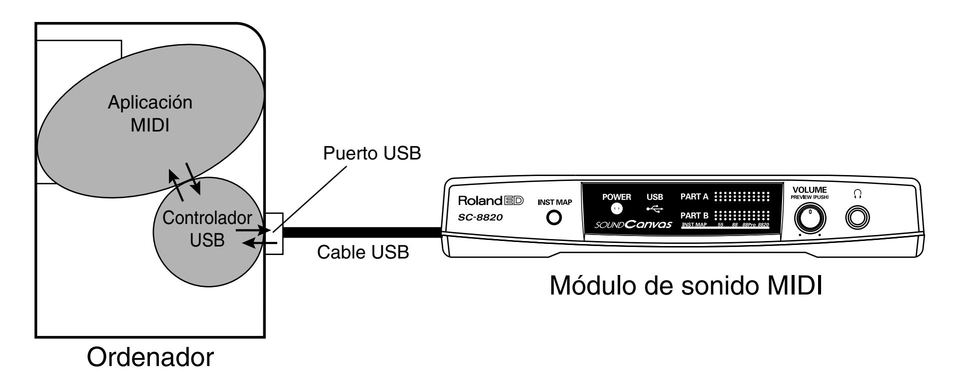
Al conectar el SC-8820 y el PC mediante el cable USB, sólo puede utilizar equipos compatibles con Windows 98.

Instalar el controlador USB

Para conectar el ordenador al SC-8820 mediante un cable USB, debe instalar primero el controlador USB (controlador MIDI). El controlador USB está en el CD-ROM que se incluye.

El controlador USB es una aplicación que pasa información entre la aplicación del ordenador (software del secuenciador etc.) y el SC-8820 cuando el ordenador está conectado al SC-8820 mediante un cable USB.

El controlador USB pasa información desde el programa de la aplicación al SC-8820, y pasa mensajes MIDI desde el SC-8820 al programa de la aplicación.



Si desea detalles acerca de la instalación del controlador USB, consulte en el folleto la **Biblioteca del software para el SC-8820** incluida.

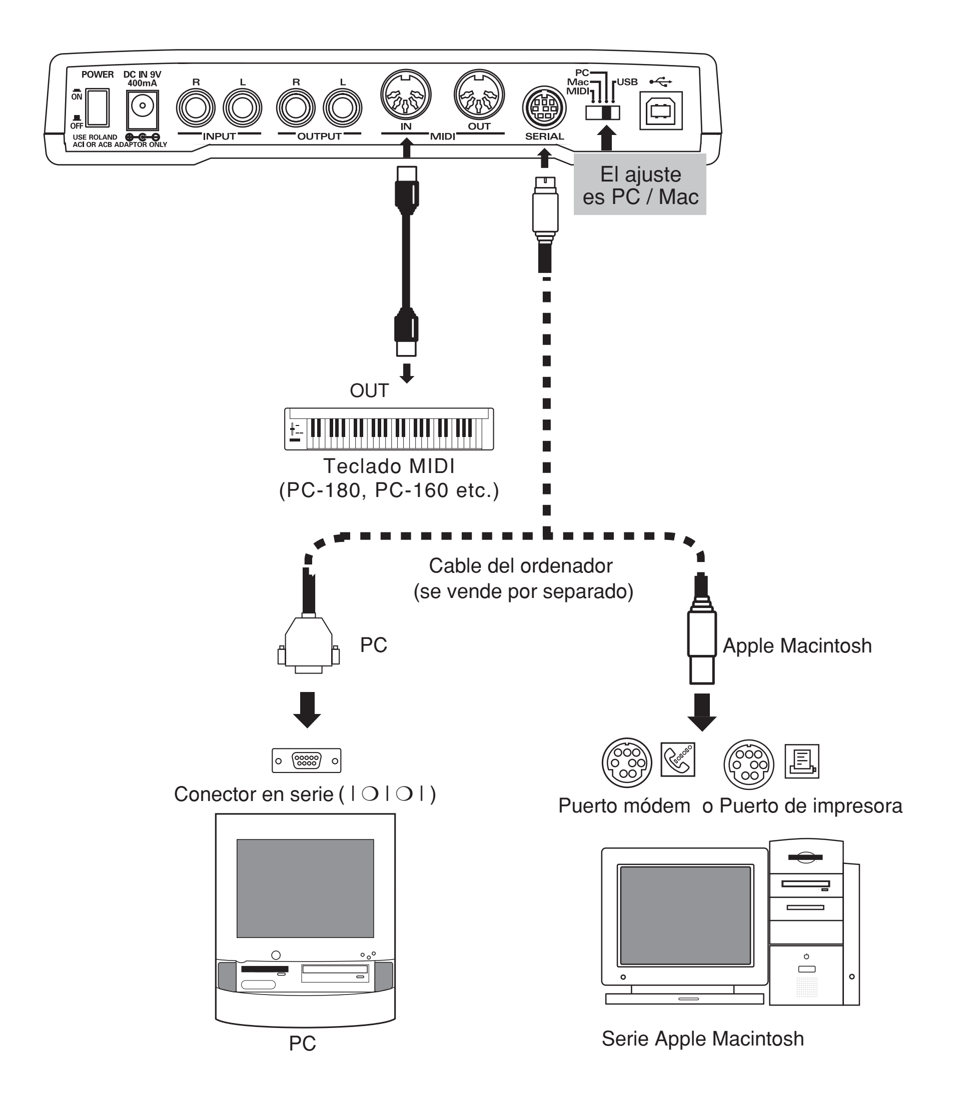
Precauciones al utilizar una conexión USB

Incluso si el conector USB del SC-8820 está conectado al ordenador, no funcionará correctamente a menos que el controlador soporte el ordenador. Asegúrese de utilizar un ordenador del cuál se haya verificado el funcionamiento.

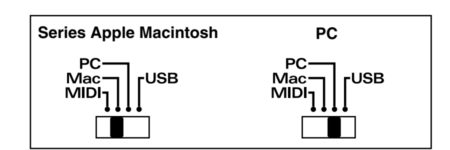
MEMO

Es posible que deba definir varios ajustes en el ordenador, por lo tanto lea atentamente el Manual del Usuario de la aplicación, y realice los ajustes adecuados antes de usarlo.

■ Conectar a un ordenador mediante el conector en Serie



1 Apague el SC-8820, y a continuación ajuste el conmutador COMPUTER, que está situado en la parte posterior del SC-8820.



Seleccione la posición “Mac” si está utilizando un ordenador Apple Macintosh, o seleccione la posición “PC” si está utilizando un PC.
La gama de baudios del **PC** es 38.4 Kbps.

* *No se puede utilizar en ordenadores cuya gama de baudios se pueda ajustar sólo a 31.25 Kbps.*

2 Conecte el cable del ordenador al puerto en Serie (PC), o al puerto Módem o puerto de impresora (ordenador de la serie Apple Macintosh) de la parte posterior del ordenador.



Antes de realizar las conexiones a otros dispositivos, es muy importante bajar el volumen al mínimo y apagar el equipo para evitar un funcionamiento anómalo o dañar el altavoz.



Si está utilizando el conector en serie para realizar las conexiones, también deberá conectar el adaptador de CA.



Apague el equipo antes de cambiar el ajuste del conmutador COMPUTER. El ajuste de este conmutador tiene efecto cuando se pone en marcha el equipo.



Tenga en cuenta que el ajuste adecuado del conmutador COMPUTER puede cambiar, según el tipo de ordenador.

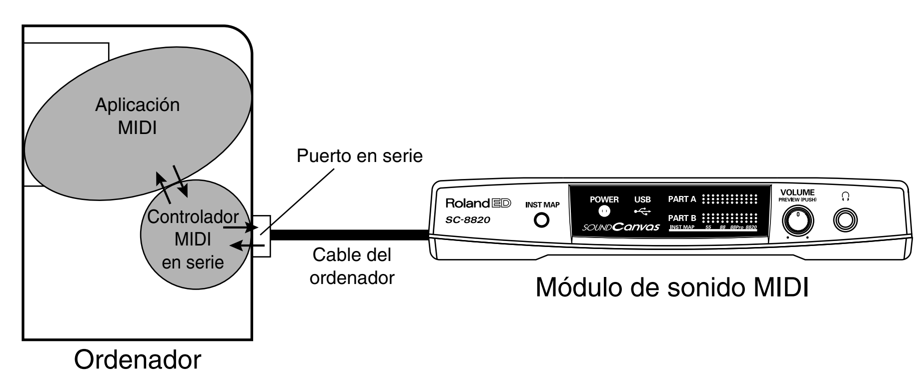
MEMO

Necesitará un cable de ordenador (se vende por separado) que sea adecuado para el ordenador que esté utilizando. Consulte **Diagramas de cable del conector Computer** (p. 106).

3 Conecte el otro extremo del cable del ordenador al conector en Serie (SERIAL) del SC-8820.

Instalar el controlador MIDI en serie

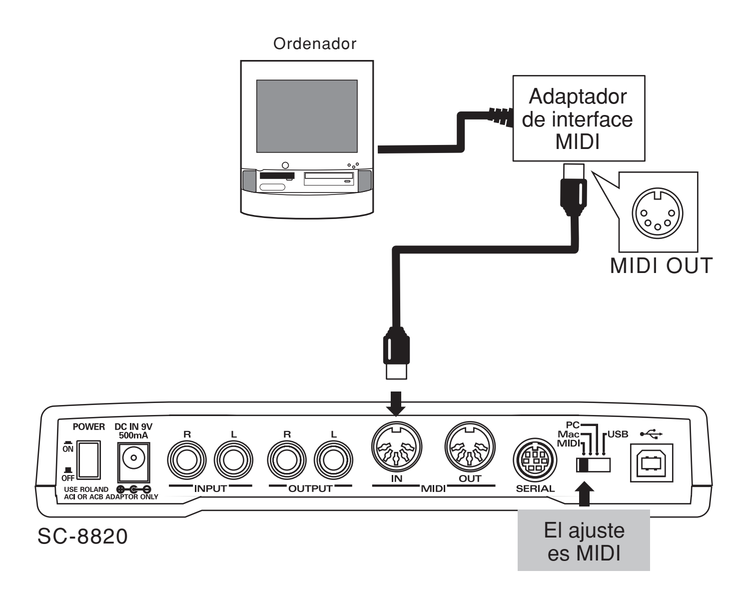
Para conectar el ordenador al SC-8820 mediante un cable de ordenador, debe instalar primero el controlador MIDI en Serie (controlador MIDI). El controlador MIDI en Serie está en el CD-ROM que se incluye.
El controlador MIDI en Serie es una aplicación que pasa información entre la aplicación del ordenador (software del secuenciador, etc.) y el SC-8820 cuando el ordenador está conectado mediante un cable de ordenador al SC-8820.
El controlador MIDI en Serie pasa información desde el programa de la aplicación al SC-8820, y pasa mensajes MIDI desde el SC-8820 al programa de la aplicación.



Si desea detalles acerca de la instalación del controlador MIDI en Serie, consulte en el folleto la **Biblioteca del software para el SC-8820** incluida.

■ Conectar a un ordenador mediante los conectores MIDI

Si utiliza los conectores MIDI, necesitará una tarjeta de interface de ordenador (adaptador) que tenga conectores MIDI (como el Roland Super MPU II, etc.).



* *Ajuste el conmutador COMPUTER situado en la parte posterior del SC-8820 a [MIDI]. Si utiliza cables MIDI, el SC-8820 estará limitado a un máximo de 16 partes. Si desea interpretar utilizando más de 17 partes, utilice un cable USB o un cable de ordenador.*



En algunos casos, deberá definir los ajustes en el ordenador, por lo tanto lea con atención el Manual del Usuario acerca de la aplicación que desea utilizar, y realice los ajustes adecuados antes de utilizarlo.



Si está utilizando el conector en serie para realizar las conexiones, también deberá conectar el adaptador de CA.



Antes de realizar las conexiones a otros dispositivos, es muy importante bajar el volumen al mínimo y apagar el equipo para evitar un funcionamiento anómalo o dañar el altavoz.



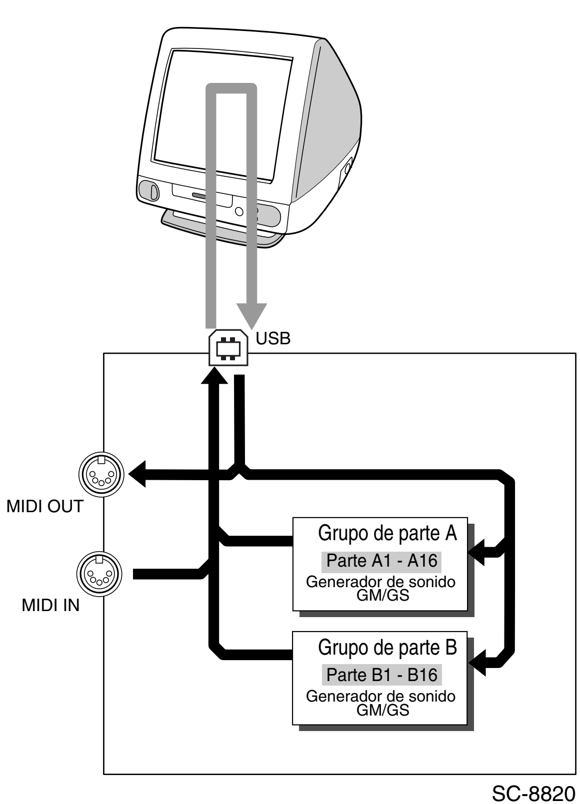
Apague el equipo antes de cambiar el ajuste del conmutador COMPUTER. El ajuste de este conmutador tiene efecto cuando se pone en marcha el equipo.

■ Cómo se intercambian los mensajes MIDI con un ordenador

Según el ajuste del conmutador COMPUTER, el flujo de información MIDI será diferente, como se muestra a continuación.

Si el conmutador COMPUTER está ajustado a USB





MEMO

El número de Partes del generador de sonido que pueden controlarse utilizando el conector USB o el conector en Serie dependerá de la aplicación que esté utilizando. Esto significa que si utiliza el conector USB o el conector en Serie, no tendrá necesariamente la capacidad de interpretar 32 Partes. Lea atentamente el Manual del Usuario acerca del software.

Si el conmutador COMPUTER está ajustado a SERIAL (PC o Mac)

Función THRU : ON

SERIAL

MIDI OUT

MIDI IN

Grupo de parte A
Parte A1 - A16
Generador de sonido GM/GS

Grupo de parte B
Parte B1 - B16
Generador de sonido GM/GS

SC-8820

La función Thru de la aplicación del ordenador
Para enviar la información recibida en MIDI IN 1 a la sección del generador de sonido, la función Thru de la aplicación del ordenador debe estar activada. Cuando la función Thru está activada, la información recibida en MIDI IN pasará a través del ordenador y se reproducirá mediante la sección del generador de sonido.

MEMO

Si desea detalles acerca de cómo activar la función Thru, consulte el Manual del Usuario de la aplicación que esté utilizando.

■ ¿Puede escuchar sonido?

Si el SC-8820 está conectado al ordenador pero no escucha ningún sonido, puede ser debido a varias razones. Proporcionamos un diagrama de flujo para ayudar a determinar el problema. En los **Apéndices**, consulte **No hay sonido** (p. 90).

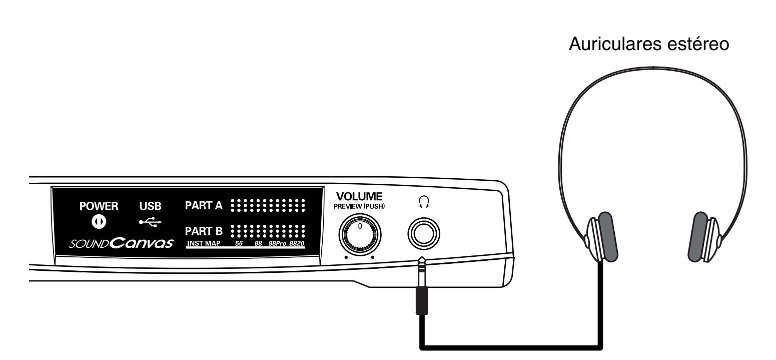
Conectar a los auriculares

Utilice auriculares de una impedancia de 8 a 150 ohms. El sonido tendrá salida desde los jacks de salida incluso cuando estén conectados los auriculares.



NOTA

Incluso con los auriculares conectados, la salida desde los jacks de salida de audio no se enmudecerá.



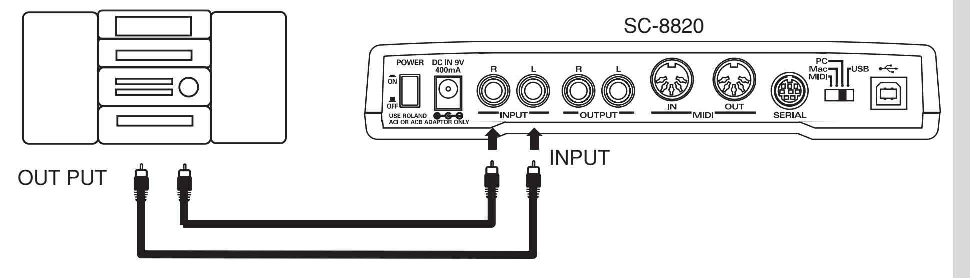
Conectar a los jacks de entrada de audio

Es posible conectar los jacks de salida de otras fuentes de sonido MIDI a estos jacks. La señal de audio que tiene entrada aquí se mezclará con el sonido de esta unidad y tendrá salida desde los jacks de salida de audio.

MEMO

Para ajustar el nivel de la entrada de audio, defina los ajustes en su dispositivo de audio.

Audio (Tarjeta de sonido, reproductor de CD, etc)

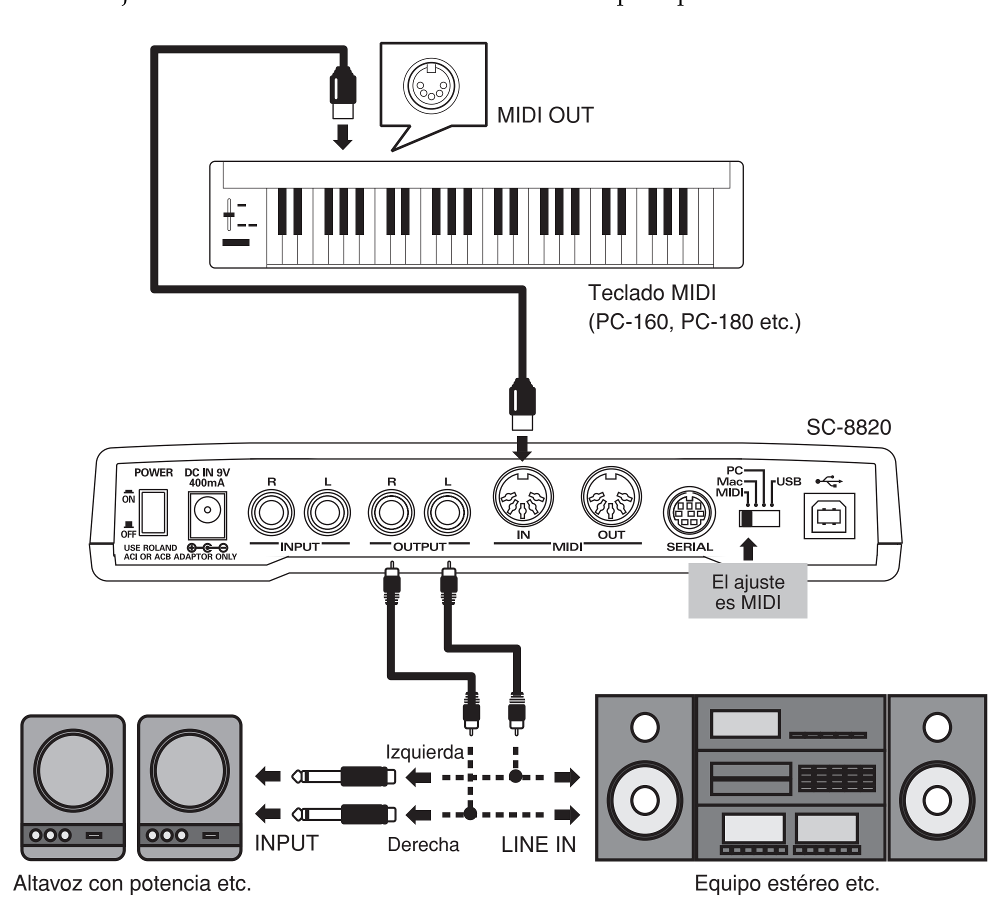


Conectar a un teclado MIDI

■ Realizar conexiones

Esta sección explica cómo conectar esta unidad a un teclado MIDI y tocar los sonidos. Si desea conectar un secuenciador o un ordenador personal a esta unidad, consulte p.10.

Ajuste el conmutador COMPUTER situado en la parte posterior de la unidad a **MIDI**.





Para evitar un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen al mínimo y apague todos los dispositivos antes de realizar las conexiones.



El nuevo ajuste del conmutador COMPUTER tendrá efecto al poner en marcha la unidad. Apague la unidad antes de cambiar el ajuste del conmutador COMPUTER.

MEMO

Los jacks de salida L/R del SC-8820 deben corresponder con los jacks de entrada L/R en el equipo de audio. Si los invierte, los sonidos que toque también se invertirán.

■ Poner en marcha/Apagar la unidad

Una vez se han completado las conexiones, ponga en marcha los diversos dispositivos en el orden especificado.
Aquí explicaremos cómo conectar el SC-8820 a un sistema de reproducción de audio (equipo estéreo o altavoces con potencia). Si utiliza auriculares, puede omitir las explicaciones respecto al funcionamiento del sistema de reproducción audio.



Si pone en marcha los dispositivos en un orden incorrecto, puede causar un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces y otros dispositivos.

Poner en marcha la unidad

1 Antes de poner en marcha la unidad, baje al mínimo el volumen del SC-8820 y de los dispositivos de reproducción de audio (sistema de amplificador/altavoz).



Al conectar el SC-8820 al sistema de altavoces, un volumen excesivo puede dañar el sistema de altavoces. Tenga en cuenta que los altavoces utilizados en los sistemas estéreo convencionales son más vulnerables a los niveles de volumen altos que los altavoces diseñados para instrumentos musicales.

2 Pulse el conmutador Power para poner en marcha el SC-8820.

3 Ponga en marcha el sistema de audio.

4 Ajuste el volumen de cada dispositivo a un ajuste adecuado.



Esta unidad dispone de un cicuito de protección. Debe esperar un momento (unos segundos) después de ponerla en marcha hasta que funcione normalmente.

■ ¿Puede escuchar sonido?

Después de realizar las conexiones como se explica en **Realizar conexiones**, ponga en marcha la unidad, y suba gradualmente el volumen mientras toca el teclado. ¿Se iluminan los indicadores de nivel de la parte del SC-8820? Si es así, el SC-8820 está recibiendo los mensajes MIDI.
Esta unidad reproducirá una nota al pulsar el mando [VOLUME] (la función Preview) y al tocar el teclado no se produce ningún sonido, puede utilizar esta función para ver si el volumen del amplificador y las conexiones del altavoz son correctas.
Si el indicador de nivel de la parte de esta unidad no se ilumina, os mensajes MIDI no se reciben desde el teclado MIDI. Compruebe los ajustes del teclado MIDI y las conexiones del cable MIDI.

MEMO

En los ajustes originales, esta unidad sonará en respuesta a cualquier canal 1 – 16, sin tener en cuenta el canal de transmisión en que esté ajustado el teclado (p.96). Esto es debido porque cada Parte se asigna al canal MIDI numerado de la manera correspondiente.

Apagar la unidad

1 Antes de apagar la unidad, baje el volumen al mínimo del SC-8820 y de los dispositivos de reproducción de audio (sistema de amplificador/altavoz).

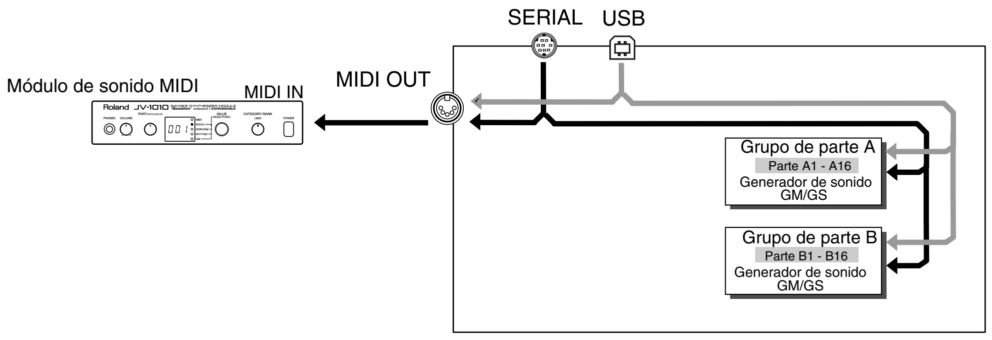
2 Apague los dispositivos de audio, y a continuación apague el SC-8820.

Conectar otra fuente de sonido MIDI al SC-8820

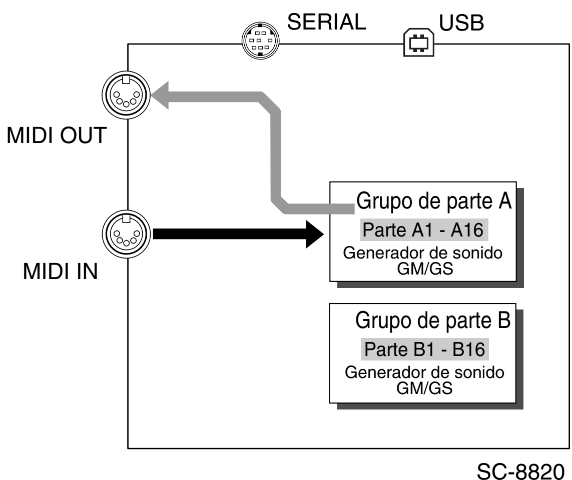
■ Realizar conexiones

Utilice un cable MIDI (se vende por separado) para conectar el conector MIDI OUT del SC-8820 al conector MIDI IN de la otra fuente de sonido MIDI.

Si el conmutador COMPUTER está ajustado a [SERIAL (PC, Mac)] o [USB]



Si el conmutador COMPUTER está ajustado a [MIDI]



* *Si conecta esta unidad mediante un cable MIDI, no puede utilizar la Parte B.*

MEMO

Los mensajes MIDI se enviarán al dispositivo conectado desde MIDI OUT. Si ajusta la salida de pista a **MIDI OUT** en la aplicación del secuenciador, la interpretación se transmitirá desde MIDI OUT sin ser reproducida por el SC-8820, lo que le permite reproducir una interpretación conjuntamente con un módulo de sonido diferente. (Sin embargo, no es posible hacer que la información de la misma pista tenga salida simultáneamente por el SC-8820 y MIDI OUT.)



Tenga en cuenta que si el conmutador COMPUTER situado en la parte posterior del SC-8820 está ajustado a MIDI, la información no se intercambiará mediante el conector USB o el conector en Serie.

Partes y Sonidos

El SC-8820 puede reproducir hasta 32 sonidos diferentes a la vez. (Sólo cuando se utiliza con el conector USB y el conector en serie.) Un instrumento como el SC-8820, que puede producir de manera simultánea varios sonidos en una sola unidad se conoce como **generador de sonidos multitímbrico**. Un timbre es un sonido instrumental. Al poder reproducir de manera simultánea 32 sonidos, es posible utilizar 32 sonidos de instrumentos a la vez. Es decir, puede crear un grupo orquestral de 32 partes musicales. En el SC-8820, el sonido seleccionado para cada parte se denomina **Instrumento**. (Lista de instrumentos, p.107) Puede asignar los sonidos que desee a cada una de las 32 partes para crear su propio grupo.

Cambiar el sonido de cada Parte

■ Tipos de Parte

El SC-8820 tiene 32 Partes. Las partes se clasifican en el Grupo A (A01-A16), Grupo B (B01-B16) con dieciséis en cada grupo.
Existen dos tipos de Partes: **Partes normales** y **Partes de percusión**. Esta diferencia se conoce como Modo de parte. Las partes normales se utilizan para tocar las líneas de melodía o de bajo. Las partes de percusión se utilizan para tocar instrumentos de percusión.

Con los ajustes originales (con la unidad activada), cada Parte se ajusta al modo de parte de la forma siguiente.

Parte normal: A01-A09, A11-A16, B01-B09, B11-B16
Parte de percusión:A10, B10



Puede cambiar los ajustes del modo de parte. Si desea más información, consulte **Modo de parte** (p.28).

■ ¿Qué MIDI IN utilizará cada Parte?

Cuando reproduzca el SC-8820 mediante el conector MIDI, el grupo A corresponderá a MIDI IN. Normalmente, MIDI IN se utiliza para reproducir las partes de la A01 a la A16.
En los ajustes originales, el grupo A corresponde al conector MIDI IN del SC-8820. Es decir, los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN se envían a las partes del grupo A. Por ejemplo, los mensajes MIDI en el canal 5 recibido en MIDI IN sonará la parte 5 del grupo A (A05) (en los ajustes originales).
No es posible hacer sonar las partes de los grupos B al utilizar el conector MIDI IN para reproducir el SC-8820.

■ Seleccionar sonidos básicos (Parte Normal)

Como utilizar la lista de instrumentos

Los sonidos (Instrumentos) contenidos en el SC-8820 se encuentran en la **Lista de instrumentos** (p.107). Cada sonido (Instrumentos) del SC-8820 tiene dos números; un **número de instrumento** y un **número de variación**. Los sonidos del número de variación 000 son capitales, y los sonidos con números distintos a 000 son variaciones.

En la **lista de instrumentos**, puede comprobar el número de instrumento y el número de variación.

<Ejemplo>

CC00	PC	Mapa SC-8820	Voces		Mapa SC-88Pro	Voces		Mapa SC-88	Voces		Mapa SC-55	Voces
000	**093**	**Bowed Glass**	**2**	**[Pro]**	**Bowed Glass**	**2**	**[88]**	**Bowed Glass**	**2**	**[55]**	**Bowed Glass**	**2**
001		SoftBellPad	2	[Pro]	SoftBellPad	2		-----	2		-----	
002		JP8 Sqr Pad	2	[Pro]	JP8 Sqr Pad	2		-----	2		-----	
003		7thBelPad	2	[Pro]	7thBelPad	2		-----	2		-----	
004		Steel Glass	2		-----			-----			-----	
005		Bottle Stack	2		-----			-----			-----	

CC00	Número de variación (valor del número de controlador 0) Los sonidos capitales del número de variación 0 aparecen en negrita.	
PC	Número de instrumento (Número de programa)	
SC-8820 Map	sonidos del SC-8820	
SC-88Pro Map	sonidos del SC-88Pro	
SC-88 Map	sonidos del mapa SC-88	
SC-55 Map	sonidos del mapa SC-55	
-----	ningún sonido en el número de variación	
Voices	número de voces utilizadas por el instrumento	
Remark	:	sonidos de legato activado
Remark	[Pro]	los mismos sonidos que el mapa SC-88Pro
Remark	[88]	los mismos sonidos que el mapa SC-88
Remark	[55]	los mismos sonidos que el mapa SC-55
Remark	+	sonidos de percusión que no se pueden reproducir melódicamente.

MEMO

Voces (p.26)

MEMO

Sonidos de legato activado (p.26)

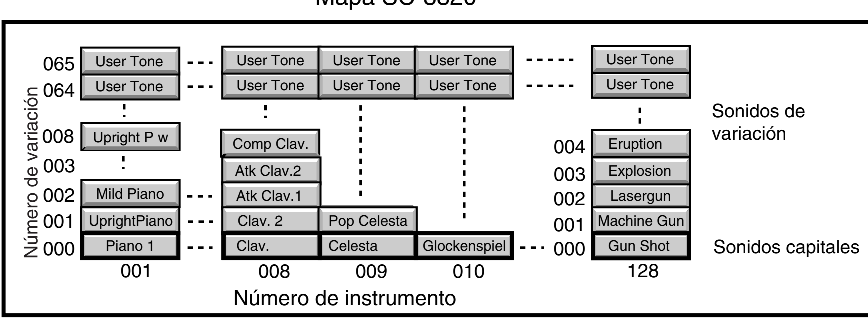
■ Utilizar mensajes MIDI para seleccionar Instrumentos desde otros equipos o aplicaciones de secuenciación

Puede utilizar las aplicaciones de secuenciación del ordenador para seleccionar los sonidos del SC-8820.
Puede especificar sonidos introduciendo el **número de Variación** y el **número de Instrumento** (p.21) en el programa de secuenciación, pero debe tener en cuenta que según las aplicaciones puede cambiar la forma en que se visualizan los números. En el SC-8820, los números de Variación empiezan con 0, y los números de Instrumento empiezan con 1.
Los números de Variación corresponden con los **números de Banco MIDI**, y los números de Instrumento se corresponden con los **números de programa MIDI**.

MEMO

Los números de banco MIDI tienen una parte superior (MSB) e inferior (LSB). Cada una puede especificar un número 0-127, se pueden especificar 128 x 128 = 16384 bancos. La parte superior del número de banco corresponde al número de variación SC-8820. La inferior cambia entre el mapa SC-88Pro, y el mapa SC-8820. (Implementación MIDI, p.166).

Mapa SC-8820



Mensajes MIDI reales

Al crear mensajes MIDI en un programa de secuenciación y transmitirlos, utilice el procedimiento siguiente.

[1] El valor de Control Change 0:	número de Banco MIDI (superior) (el número de Variación del SC-8820)
[2] El valor de Control Change 32:	número de Banco MIDI (inferior) (0: ajuste de mapa en el panel, 1: mapa SC-55, 2: mapa SC-88, 3: mapa SC-88Pro, 4: mapa SC-8820)
[3] Program Change value:	Número de programa de MIDI (el número de Instrumento del SC-8820)

* *Si desea más detalles, consulte la sección siguiente* ***Bank Select LSB***

MEMO

Si especifica un número de instrumento que no existe en el SC-8820, el sonido no cambiará. Consulte la **Lista de instrumentos** p.107 al seleccionar los sonidos.

[1] y [2] son mensajes de Bank Select. Los mensajes de Bank Select son un tipo de mensaje de Control Change (p.99), y el procedimiento de Selección de banco se suspenderá hasta que se reciba un mensaje de Cambio de Programa.
Por ejemplo, si desea seleccionar el instrumento (Piano3w) con el número de variación 8, el número de instrumento 3, debe transmitir la siguiente información al SC-8820. (Expresada en notación decimal.)

[1] El valor de Control Change 0:	008 (número de Banco (superior) 8; número de Variación 8)
[2] El valor de Control Change 32:	0
[3] El valor de Program Change:	002 (número de programa 3: número de Instrumento 3)



La información que se transmite en realidad como número de programa será uno menos que el número de programa.

Bank Select LSB (Selección de banco LSB)

El SC-8820 procesa la parte inferior del mensaje de selección de banco (LSB) de la forma siguiente (p.99).

Least significant byte (LSB) (Byte menos significativo)

0	Se realizarán los ajustes INST MAP que aparecen en el panel del SC-8820. Pulse el botón INST MAP en el panel. Cuando el indicador Inst Map se ilumina para indicar "55," se selecciona el mapa SC-55; "88" indica el mapa SC-88, "88Pro" indica el mapa SC-88Pro, y "8820" indica el mapa SC-8820.
1	Se seleccionará el mapa SC-55.
2	Se seleccionará el mapa SC-88.
3	Se seleccionará el mapa SC-88Pro.
4	Se seleccionará el mapa SC-8820.

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el sonido de una parte utilizando mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar el sonido de la parte 2 a 017 Organ 1 (Variación 000) del mapa SC--88

MIDI CH = 02

CC#00	000	Selecciona el número de Variación 000
CC#32	002	Selecciona el mapa SC-88
PC#	017	Selecciona el número de instrumento 017

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el sonido de variación de una parte mediante mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar el sonido de la Parte 1 a 006 Detuned EP3 (Variación 009) del mapa SC-8820

MIDI CH = 01

CC#00	009	Selecciona el número de Variación 009
CC#32	004	Selecciona el mapa SC-8820
PC#	006	Selecciona el número de Instrumento 006

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el mapa y el sonido de variación de una parte mediante mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar el sonido de la Parte 3 a 039 Acid Bass (Variación 008) del mapa SC-88Pro

MIDI CH = 03

CC#00	008	Selecciona el número de variación 008
CC#32	003	Selecciona el mapa SC-88Pro
PC#	039	Selecciona el número de instrumento 039

■ Seleccionar grupos de percusión (Parte de percusión)

Como utilizar la Lista de grupos de percusión

Cada sonido de percusión (Instrumento de percusión) está asignado a una nota diferente del grupo de Percusión. Los Grupos de Percusión del SC-8820 aparecen en una lista en la **Lista de grupos de percusión** (p.127), donde se encuentra el número y el nombre de cada sonido en cada grupo de percusión.
En la P.128 y las siguientes se encuentran listas de los grupos del SC-8820, grupos de percusión del SC-8820, grupos de percusión del SC-88, y grupos de percusión del SC-55, donde se encuentra el número y el nombre de cada sonido.

<Ejemplo>

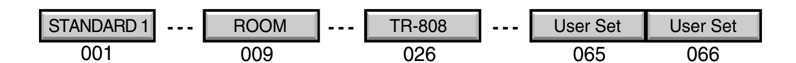
	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 [Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM
22	MC-500 Beep 1	<-	<-	<-
23	MC-500 Beep 2	<-	<-	<-
C1 24	Concert SD	<-	<-	<-
25	Snare Roll	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	Finger Snap	<-	Finger Snap
27	High Q	<-	<-	<-
28	Slap	<-	<-	<-
29	Scratch Push [EXC7]	<-	<-	<-
30	Scratch Pull [EXC7]	<-	<-	<-
31	Sticks	<-	<-	<-
32				
33				
34				
35				

PC — Número de grupo de percusión (número de programa)
Keys — Número de nota
<- — El mismo que el sonido de percusión del grupo **STANDARD 1** (PC1).
--- — Ningún sonido
[Pro] — El mismo que el sonido de percusión del SC-88Pro
[88] — El mismo que el sonido de percusión del SC-88
[55] — El mismo que el sonido de percusión del SC-55
[EXC] — Los sonidos de percusión del mismo número que no se escucharán a la vez.
* — Sonidos creados utilizando dos voces

■ Utilizar mensajes MIDI para seleccionar grupos de percusión desde otros equipos o aplicaciones de secuenciación

Es posible seleccionar Grupos de Percusión transmitiendo mensajes MIDI desde un programa de secuenciación, de la misma forma que se pueden seleccionar Instrumentos. Cuando se reciba un mensaje de Cambio de Programa, cambiará el Grupo de Percusión. Transmita un mensaje de Cambio de Programa al canal que la Parte de Percusión recibe. Con los ajustes originales, la Parte 10 es la Parte de Percusión (canal de recepción MIDI:10). En el SC-8820, los números de grupo de percusión (se muestran como **INST.**) corresponden a los números de Programa (p.127).
Ajuste los números de nota de la información de ritmo que se reproduce para que correspondan con los números de nota del Grupo de Percusión del SC-8820 que está utilizando (p.128).

Nombre del grupo de percusión y Número del grupo de percusión (Número de programa)



Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el grupo de percusión de una parte mediante mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar el sonido de la parte 10 a 013 ROOM L/R del mapa SC-8820

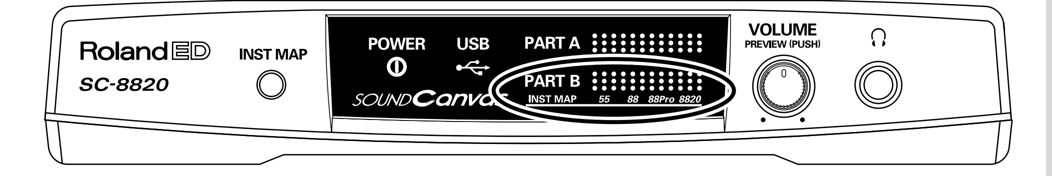
MIDI CH =	10	
CC#00	000	Selecciona el número de Variación 000
CC#32	004	Selecciona el mapa SC-8820
PC#	013	Selecciona el número de instrumento 013

■ Seleccionar los mismos sonidos que el SC-88Pro/SC-88/SC-55

El SC-8820 tiene cuatro mapas: un mapa SC-8820, que contiene sonidos originales; un mapa SC-88Pro, que contiene los mismos sonidos que el SC-88Pro; un mapa SC-88, que contiene los mismos sonidos que el SC-88; y un mapa SC-55, que contiene casi los mismos sonidos que el SC-55/SC-55mkII. Si desea utilizar los mismos sonidos que el SC-88Pro, SC-88, o SC-55, cambie el mapa.

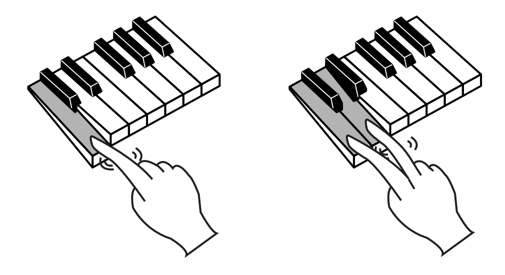
* *Los bloques de la parte A y B se puede conmutar.*

Cada vez que vaya pulsando [INST MAP], el mapa de instrumentos de SC-8820, SC-88Pro, SC-88, y SC-55 se seleccionan sucesivamente, y el indicador Inst Map correspondiente se iluminará.
Después de realizar este cambio, espere un momento, y el mapa indicador de entrada volverá a la pantalla de nivel de la parte del grupo B.

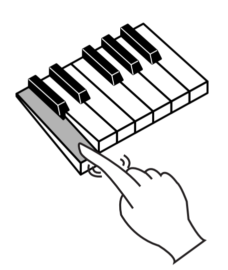


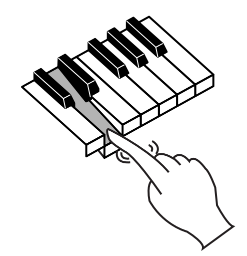
■ Sonidos de legato activado

El SC-8820 dispone de sonidos de legato activado, que se adaptan de forma ideal a la reproducción de legato, y que puede simular de forma realista esta técnica de interpretación instrumental.
Para entender esta función, considere cómo producen sonido la mayoría de instrumentos de cuerda. Normalmente, se escuchará un breve sonido parecido a un ataque sólo en el instante en que se hace vibrar la cuerda. Después continuará emanando un sonido sin ataque, más suave, durante la vibración de la cuerda. Los sonidos con legato simulan este tipo de características de partes de ataque variables de los sonidos de cuerda activando y desactivando ciertas voces especiales de un Instrumento según la forma en que se toca el teclado.
Pruebe con un de estos sonidos para escuchar cómo funciona. Toque una nota y mantenga el dedo en esa tecla mientras toca otra nota. Debe escuchar una parte de ataque clara con la primera tecla que toca, mientras que la segunda no contiene casi componentes de ataque, y suena más suave.



Si desea que suene la parte de ataque cada vez, simplemente suelte la tecla antes de tocar la siguiente nota.





MEMO

El control de legato no puede activarse y desactivarse en una base de instrumento. Debe elegir un instrumento que coincida con el uso al que desee destinarlo.

Cómo se relacionan los números de notas simultáneas y voces

Los sonidos del SC-8820, están formados por unidades llamadas **voces**, la unidad más pequeña de generación de sonido. Existe un límite para el número de estas voces que pueden sonar a la vez, y en el caso del SC-8820, es posible utilizar un máximo de 64 voces simultáneas. Algunos sonidos (Instrumentos) utilizan 1 voz, y otros utilizan más (Lista de instrumentos, p.107). La razón principal por la que algunos sonidos utilizan más de dos voces es que así es posible obtener diferentes timbres según los valores de velocidad, o producir texturas más ricas superponiendo varios sonidos.
Si se utilizan más de 64 voces a la vez, las últimas notas tendrán prioridad, y las notas previas dejarán de sonar, empezando por la que lleve más tiempo sonando. Si sólo utiliza instrumentos de una voz, podrá tocar 64 a la vez, pero si alguno de los instrumentos es de más de 2 voces, no será posible tocar 64 voces a la vez. Aunque se reciba un mensaje MIDI Note Off (p.99), las voces seguirán utilizándose mientras se oiga el sonido. Téngalo en cuenta, especialmente en el caso de los sonidos con un desvanecimiento muy largo (p.35).

MEMO

Si la información de canción creada pensando en la reproducción con 64 voces se reproduce en una fuente de sonido con menos voces, algunas notas no sonarán, y el resultado musical no será el esperado. El SC-8820, el SC-88Pro y el SC-88 disponen de 24 voces y el SC-55mkII tiene 28.

Parámetros

En este capítulo, proporcionamos una descripción general de cada uno de los parámetros. Un "parámetro" es una cosa que afecta el sonido. El proceso de modificar los valores de los parámetros se denomina "editar." Aunque no es posible modificar los valores de los parámetros utilizando el mismo SC-8820, puede modificar los valores de los parámetros utilizando la funcionalidad de edición del software de su ordenador o secuenciador. Para instrucciones sobre como realizar los ajustes, consulte la Implementación MIDI (p.166). El intervalo que aparece en este capítulo es el mismo que aparece en la columna "Descripción" de la Implementación MIDI.

Parámetros de parte para la interpretación

Estos parámetros determinan como se comporta cada Parte cuando recibe mensajes MIDI. La forma en la que el sonido cambia en respuesta a los mensajes como la velocidad, pitch bend, modulación y aftertouch se determinará mediante los ajustes de estos parámetros.

■ ¿Qué hace cada parámetro?

Los siguientes parámetros determinan como se comporta cada parte cuando recibe mensajes MIDI.

■ EFFECT

❏ REVERB SEND LEVEL (Nivel de envío de reverberación) 0–**40**–127

Ajusta el nivel de envío de reverberación de cada instrumento

❏ CHORUS SEND LEVEL (Nivel de envío de Chorus) **0**–127

Ajusta el nivel de envío de chorus de cada instrumento

❏ DELAY SEND LEVEL (Nivel de envío de Delay) **0**–127

Ajusta el nivel de envío de Delay de cada instrumento

❏ EQ ON/OFF (Ecualizador de parte) Off/**On**

La activación y desactivación de cada ecualizador se puede ajustar para partes individuales. El ecualizador de parte estará activado, y el ecualizador se aplicará a los sonidos de las partes. El ecualizador de la parte estará desactivado, y el ecualizador no se aplicará a los sonidos de las partes. Con los ajustes originales, el gain del ecualizador se ajusta a 0. Esto significa que el ecualizador no tendrá efectos ni siquiera cuando la parte EQ esté activada.

❏ PART EFX ASSIGN (Efectos de inserción) **Off**/On

Ajusta los efectos de inserción ON/Off.

■ EDIT

❏ PART LEVEL 0–**100**–127

Ajusta el volumen de una parte individual. Si aumenta el valor se incrementará el volumen.

El volumen básico de todo el SC-8820 se ajusta mediante el mando [VOLUME]. Si el mando [VOLUME] se encuentra en la posición mínima, no se producirá sonido incluso si se aumenta este ajuste LEVEL.

❏ PART PANPOT Rnd, L63–**0**–R63

La panoramización ajusta la posición estéreo cuando se utiliza un sistema de reproducción estéreo. Por ejemplo, se puede situar un grupo de percusión y bajos en el centro, la guitarra a la derecha, y el teclado a la izquierda. (Si escucha el SC-8820 en mono, los ajustes de panoramización no tendrán ningún efecto.) A medida que el valor I se incremente el sonido se situará más hacia la izquierda, y a medida que el valor D se incremente el sonido se situará más a la derecha. Para situar un sonido en el centro, ajuste el valor Pan a 0. Si continúa pulsando PAN [◀] cuando ajuste cada Parte, se seleccionará **Rnd** (aleatorio), y cada nota se ubicará en una posición estéreo aleatoria.

MEMO

Para activar/desactivar la parte EQ utilizando mensajes MIDI, consulte p.37.

MEMO

Para información sobre los efectos de inserción, consulte **Efectos de inserción (EFX)** p. 39, o **Efectos de inserción (EFX)** (p.39).

MEMO

En el caso de un grupo de percusión, la posición de panoramización se fija para cada instrumento de percusión. El ajuste de la panoramización de un grupo de percusión cambiará el ajuste general de izquierda a derecha.

MEMO

Para algunos instrumentos, puede que se escuche algún sonido en el otro altavoz incluso cuando la panoramización esté ajustada completamente a la derecha o a la izquierda.

❏ **Rx. CHANNEL (Canal MIDI)**
Especifica el canal MIDI que se asignará a cada parte. Las partes ajustadas a OFF ignorarán todos los mensajes MIDI que no sean mensajes exclusivos del sistema, por lo tanto éstos no producirán ningún sonido.

❏ **USE FOR RHYTHM PART** Normal/Drum1/Drum2
Seleccione Normal (modo Normal) para las Partes que reproducen sonidos de instrumentos convencionales. Seleccione Drum1 o Drum2 para las partes que reproducen percusión o batería. Las partes de percusión reproducen un sonido diferente (instrumento) para cada número de nota MIDI diferente (p.99). Es decir, una sola parte puede reproducir muchos sonidos de instrumentos de percusión diferentes (**Lista de Grupos de Percusión** p.127).
Cada parte 1–16 puede utilizarse para sonidos normales (Parte Normal) o para un Grupo de percusión (Parte de percusión).
El modo de una Parte de percusión puede ser Drum1 o Drum2. Puesto que se selecciona automáticamente el mismo grupo de percusión para las partes que tienen el mismo Modo de parte, pueden utilizarse hasta 2 tipos de grupos de percusión simultáneamente. Por ejemplo, si ajusta el Modo de Parte de la Parte 10 y de la Parte 11 respectivamente en Drum1 y Drum2, puede seleccionar STANDARD1 para la Parte 10 y JAZZ para la Parte 11. Si el Modo de parte de ambas Partes 10 y 11 se ajustase en Drum1, al seleccionar STANDARD1 para la Parte 10 se seleccionaría automáticamente STANDARD1 también para la Parte 11.

❏ **MONO/POLY MODE (Modo Monofónico/Polifónico)** Mono/**Poly**
Si una parte está ajustada a Mono (Modo monofónico), esta parte sólo tocará una nota a la vez. Seleccionar el Modo Monofónico es efectivo para las Partes que tocan instrumentos monofónicos, como una trompeta o un saxo. Seleccione Poly (Modo Polifónico) para las partes que toquen acordes.

❏ **PITCH KEY SHIFT** -24–**±0**–+24
La transposición ajusta la afinación del sonido en intervalos de semitono. Por ejemplo, si reproduce información de canción desde un programa de secuenciación, puede utilizar el parámetro Key Shift para cambiar el tono de la canción sin cambiar los ajustes del programa de secuenciación. O, si está cantando acompañado de información de secuenciación, puede ajustar Key Shift para desplazar la canción al tono más cómodo para su voz. Si el valor mostrado aumenta (disminuye) un intervalo, la afinación aumentará (disminuirá) un semitono. 12 intervalos crean la diferencia de una octava. Con el ajuste 0 la afinación no se ve afectada.

❏ **PITCH FINE TUNE** -100.0–**0.0**–+100.0 cientos
Utilice este parámetro cuando desee realizar ajustes de precisión en la afinación de una Parte. Los valores positivos (+) crearán una afinación más aguda, y los valores negativos (-) más grave. Si dos o más Partes están ajustadas al mismo canal MIDI y al mismo sonido, puede realizar ajustes distintos para la Afinación precisa para añadir profundidad y amplitud al sonido.

❏ **BEND PITCH CONTROL** ±0–**+2**–+24
Este parámetro determina cómo cambiará el sonido cuando se reciban los mensajes de Pitch Bend. Con los ajustes originales, este parámetro modifica la afinación. Un ajuste de 12 permite un cambio de 1 octava, y un ajuste de 24 permite un cambio de 2 octavas. Con el ajuste 0, no se produce ningún cambio en la afinación.

* *Bend Range es el mismo parámetro que Bnd Range, que aparece al pulsar [BEND] ([F3]) (p.31). El parámetro ajustado en último lugar será el válido.*

❏ **MOD LFO1 PITCH DEPTH (Profundidad de modulación)** 0–**10**–127
Este parámetro aplica vibrato al sonido cuando se reciben los mensajes de modulación. Los valores más altos permiten aumentar el efecto de modulación.

* *Mod Depth es el mismo parámetro que Mod LFO Pitch, que aparece al pulsar [MOD] ([F2]) (p.31). El parámetro ajustado en último lugar será el válido.*

MEMO
Para el procedimiento de cambiar el modo de parte utilizando mensajes MIDI, consulte p.38.

MEMO
Para un grupo de percusión, si cambia el ajuste de Modo monofónico/Polifónico el sonido no se verá afectado.

MEMO
Aunque ajuste la transposición a todas las partes, la afinación de la parte de percusión no se verá afectada.

MEMO
Para cambiar la afinación de todas las Partes, utilice M. Key Shift. (p.36)

MEMO
Para ajustar la afinación de todas las partes, utilice el parámetro Master Tune (p.36).

MEMO
Es posible que la afinación de algunos sonidos no suba hasta lo especificado por el ajuste Gama de Bend.

❏ **VELOCITY SENSE DEPTH (Prof. de sensibilidad a la velocidad)**0–**64**–127
❏ **VELOCITY SENSE OFFSET (Despl. de sensibilidad a la velocidad)**0–**64**–127

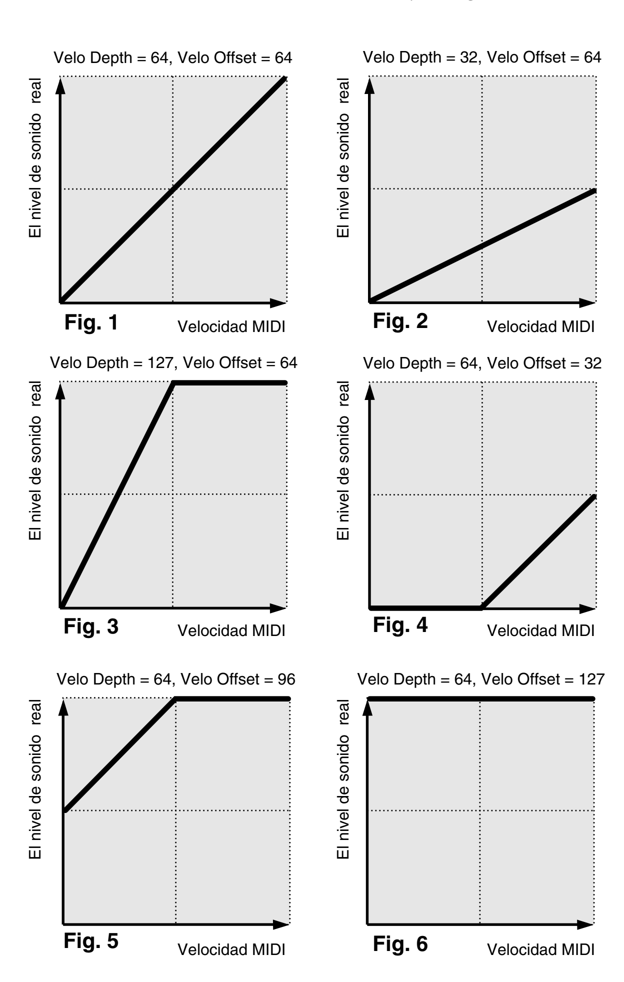
La fuerza con que toca una nota en un teclado MIDI se transmite como información de Velocidad MIDI. Las notas que toque con mayor fuerza tendrán un valor de velocidad más alto. Los parámetros de Profundidad de la sensibilidad a la velocidad y de Desplazamiento de la sensibilidad a la velocidad determinan la relación entre la fuerza de interpretación al teclado y el volumen del sonido resultante.

Si aumenta la Profundidad de la sensibilidad a la velocidad, una pequeña diferencia en la dinámica de interpretación provocará una gran diferencia en el volumen del sonido (Fig.3). Si la Profundidad de sensibilidad a la velocidad disminuye, incluso una gran diferencia en la dinámica de interpretación provocará sólo una pequeña diferencia en el volumen del sonido (Fig.2).

Si ajusta el Desplazamiento de la sensibilidad a la velocidad a un valor superior a 64, incluso las notas que toque con suavidad (notas con una velocidad baja) sonarán a un volumen alto (Fig.5). Si ajusta el Desplazamiento de la sensibilidad a la velocidad a un valor inferior a 64, incluso las notas que toque con fuerza (notas con una velocidad alta) sonarán a un volumen bajo (Fig.4).

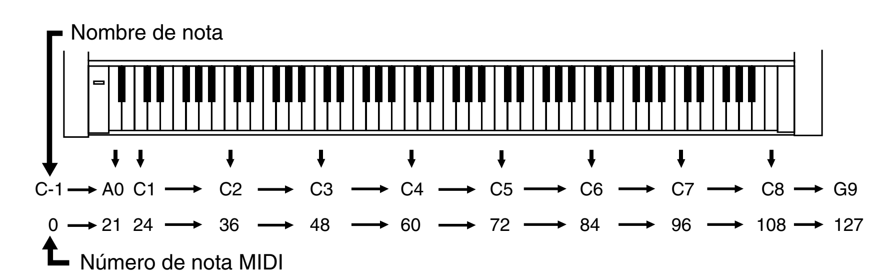
MEMO

Con algunos ajustes es posible que no se produzca ningún sonido. Si es así, aumente el valor de alguno de estos parámetros.

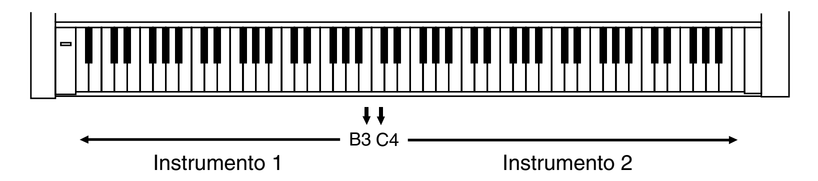


❑ **KEYBOARD RANGE LOW (Inicio de gama de teclas)** **C-1**–G9
❑ **KEYBOARD RANGE HIGH (Final de gama de teclas)** C-1–**G9**

Los parámetros de Gama de teclas determinan la gama dentro de la cual sonará el instrumento. El inicio (la nota más grave) y el final (la nota más aguda) determinarán la gama de notas que sonarán. Estos valores aparecen como nombres de teclas. Puede especificar un valor entre C-1 y G9 (0–127), y C central es C4 (60).



Por ejemplo, puede asignar dos Partes al mismo canal MIDI y ajustar la Gama de teclas de una a C-1–B3 y de la otra a C4–G9. A continuación puede asignar diferentes sonidos a cada Parte, y tocar dos sonidos diferentes en cada parte de C4. O puede superponer las gamas de teclado de las dos Partes y tocar los dos sonidos a la vez.





Si el final de gama de teclas está ajustado en un nombre de nota más bajo que el inicio de gama de teclas, no se producirá ningún sonido.

❑ **CC1 CONTROLLER NUMBER (Número de controlador CC1)** 0–**16**–95

Ajuste el número de controlador que controlará el parámetro CC1 (p.32) a través de MIDI. Por ejemplo, si ajusta el Número de controlador en 16, el valor de un mensaje recibido de número de controlador 16 MIDI afectará al sonido como se especifica con el ajuste del parámetro CC1.

■ MODIFY

* *Si desea detalles acerca de los parámetros* **MODIFY***, consulte* **La función de cada parámetro** *(p.33).*

■ SCALE TUNING C-B

❑ SCALE TUNING C–B   -64–**±0**–+63

La afinación de escala es un parámetro que realiza ajustes precisos en la afinación de cada nota de la octava. Estos ajustes son para una octava de notas, y ajustarán simultáneamente la afinación de esa nota en todas las octavas. Si utiliza la afinación de escala, puede interpretar utilizando una variedad de temperamentos diferente de Temperamento igual. A continuación se explican tres ajustes como ejemplo.

< Temperamento igual >
Esta afinación divide la octava en 12 partes iguales, y es el método de temperamento más ampliamente utilizado en la música occidental. El ajuste por defecto de la función Afinación de escala del SC-8820 es Temperamento igual.

< Entonación justa (tónica de C) >
Comparado con el Temperamento igual, las tríadas del principio suenan puras con esta afinación. No obstante, este efecto se consigue sólo en una tecla, y las tríadas se volverán confusas si realiza una transposición. A continuación se muestra un ejemplo de los ajustes para una tónica de C.

< Escala de estilo árabe >
Puede conseguirse una variedad de afinaciones étnicas utilizando la función Afinación de escala. A continuación se encuentran ajustes para una afinación representativa de escalas de estilo árabe.

Ejemplo de ajustes (los valores están en unidades de centésimas)

Nombre de nota	Temperamento igual	Entonación justa (tónica de C)	Escala de estilo árabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

■ MOD/BEND/ CAf / CC1

A continuación se explican las dos partes que se unen para constituir un nombre de parámetro.

<La primera mitad del nombre de parámetro>

❑ MOD ~ (Modulación ~)

Al mover la palanca o la rueda de modulación de un teclado MIDI, se transmiten los mensajes de modulación, modificando el sonido. Los parámetros Mod ~ especifican la forma en que cambiará el sonido cuando se reciban estos mensajes. Con los ajustes originales de estos parámetros, se aplicará vibrato al sonido.

❑ BEND ~ (Bend ~)

Al mover la palanca o la rueda de pitch bend de un teclado MIDI, los mensajes de pitch bend se transmiten, modificando el sonido. Los parámetros Bend ~ especifican la forma en que cambiará el sonido cuando se reciban estos mensajes. Con los ajustes originales de estos parámetros, se modificará la afinación.

❏ **CAf ~ (Aftertouch del canal ~)**

Algunos teclados MIDI transmiten mensajes conocidos como aftertouch cuando se aplica presión al teclado después de tocar una nota. El aftertouch de canal (también conocido como presión de canal) transmite sólo un valor de información aunque se pulsen dos o más notas. Cuando un generador de sonido recibe este mensaje, puede modificar el sonido de formas diferentes. Los parámetros CAf~ especifican cómo cambiará el sonido cuando se reciban estos mensajes. Con los ajustes originales, no se producirá ningún cambio cuando se reciban estos mensajes.

* *Compruebe si el teclado MIDI tiene la capacidad de transmitir mensajes de aftertouch.*

❏ **CC1 ~**

Algunos teclados MIDI permiten que se asignen números de controlador a los deslizadores. Al mover estos deslizadores, se transmiten los mensajes del número de controlador especificado, provocando una modificación en el sonido. Los parámetros CC1~ especifican cómo cambiará el sonido cuando se reciban los mensajes del número de control correspondiente.

Utilice primero el parámetro Número de controlador CC1 (p.30) para seleccionar el número de controlador que está asignando.

<La última mitad del nombre de parámetro>

* *Cuando estos ajustes sean 0, no tendrán efecto.*

❏ **~ PITCH CONTROL -24–+24 (La gama de Bend es +/-0–+24)**

Estos parámetros especifican el cambio máximo de afinación que se producirá cuando se reciba el mensaje correspondiente. Un ajuste de 12 permite 1 octava de cambio, y un ajuste de 24 permite 2 octavas de cambio. Con un ajuste de 0, no se producirá ningún cambio de afinación.



Es posible que la afinación de algunos sonidos no suba hasta lo especificado por el ajuste Gama de Bend.

❏ **~ TVF CUTOFF CONTROL (~Frecuencia de corte)-64–+63**

Estos parámetros especifican cómo cambiará la frecuencia de corte cuando se reciba el mensaje correspondiente. Si utiliza valores más altos incrementará la frecuencia de corte. Los ajustes positivos (+) permiten producir un sonido más brillante, y los ajustes negativos (-) permiten producir un sonido más suave.

❏ **~ AMPLITUDE CONTROL (~Amplitud) -64–+63**

Estos parámetros especifican la forma en que cambiará el sonido cuando se reciba el mensaje correspondiente. Los valores más altos permiten un incremento mayor del volumen.

❏ **~ LFO RATE CONTROL -64–+63**

Estos parámetros especifican la forma en la que cambiará la frecuencia LFO cuando se reciba el mensaje correspondiente, ajustando la velocidad con la que se modula o varía el sonido. Los valores más altos permiten acelerar la modulación o la variación.

❏ **~ LF1 PITCH DEPTH 0–10–127**

Estos parámetros especifican la forma en que cambiará la profundidad del efecto de vibrato (modulación cíclica de la afinación) cuando se reciba el mensaje correspondiente. Los valores más altos producen más efecto de modulación.

❏ **~ LFO TVF DEPTH 0–127**

Estos parámetros especifican la forma en que cambiará la profundidad del efecto de gruñido (modulación cíclica del tone) cuando se reciba el mensaje correspondiente. Los valores más altos producen más efecto de gruñido.

❏ **~ LFO TVA DEPTH 0–127**

Estos parámetros especifican la forma en que cambiará la profundidad del efecto de tremolo (modulación cíclica del volumen) cuando se reciba el mensaje correspondiente. Los valores más altos producen más efecto de tremolo.

■ **U.INST**

Si desea detalles acerca de los parámetros **U.INST**, consulte **La función de cada parámetro** (p.33).

Parámetros de parte para la edición de sonido

En el SC-8820, puede modificar los valores de una variedad de parámetros para crear el sonido más adecuado para su reproducción. Los parámetros de sonido afectan el volumen, el timbre y la afinación del sonido.

■ La función de cada parámetro

En el SC-8820, los ajustes de parámetro se realizan para cada parte. Es decir, los valores de parámetros pertenecen a las partes, y no a los sonidos (Instrumentos). Por ejemplo, si ajusta la frecuencia de vibrato a +20 y selecciona un sonido diferente para esta parte, la frecuencia de vibrato de +20 se aplicará al nuevo sonido seleccionado (no el valor inicial de +/-0). Así, los parámetros que pertenezcan a las partes se denominan **Parámetros de parte**.

Vibrato

Vibrato es un efecto creado con la modulación de la afinación. Al aplicar vibrato el sonido es más expresivo.

■ Vib Rate (Frecuencia de vibrato) -64–**0**–+63

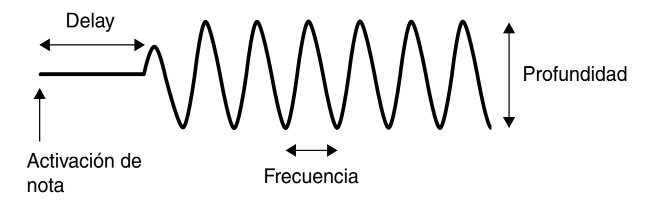
Este parámetro ajusta la velocidad (frecuencia) de la modulación de la afinación. Los ajustes positivos (+) hacen que la modulación de la afinación sea más rápida, y los ajustes negativos (-) hacen que sea más lenta.

■ Vib Depth (Profundidad de vibrato) -64–**0**–+63

Este parámetro ajusta la profundidad de la afinación de la modulación. Los ajustes positivos (+) hacen que la modulación de la afinación sea más profunda, y los ajustes negativos (-) hacen que sea más superficial.

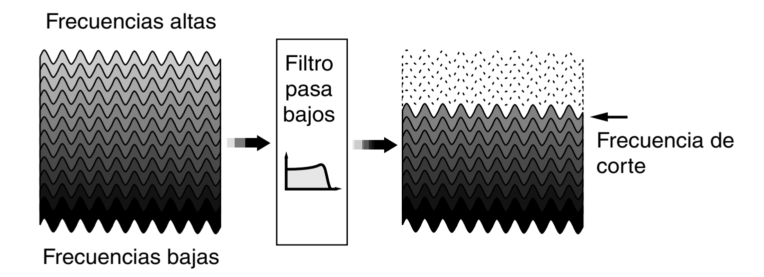
■ Vib Delay (Delay de vibrato) -64–**0**–+63

Este parámetro ajusta el tiempo requerido para que empiece el efecto vibrato. Los ajustes positivos (+) incrementarán el tiempo antes de que empiece el vibrato, y los ajustes negativos (-) disminuirán el tiempo.



Filtro

Modificando los ajustes de filtro, puede controlar el timbre (tono) del sonido. El tipo de filtro en el SC-8820 se denominan filtros pasa bajos, y sólo permiten el paso de las frecuencias más bajas que la frecuencia especificada. Esta frecuencia se denomina frecuencia de corte. Si modifica el ajuste de la frecuencia de corte puede hacer que el sonido sea más brillante o más oscuro. La frecuencia de corte puede cambiar con el tiempo, controlado por el envolvente. Ajustando el filtro y los ajustes del envolvente, puede crear sonidos con movimiento y expresión.

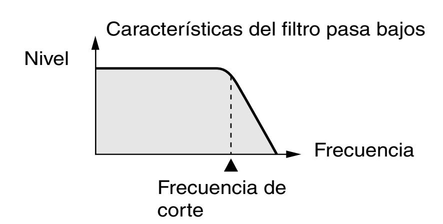


■ Cutoff Freq (Frecuencia de corte) -64–**0**–+63

Los ajustes positivos de frecuencia de corte incrementarán la frecuencia de corte. Los ajustes negativos disminuirán la frecuencia de corte. Al ajustar este valor más alto en dirección positiva, se permitirá que pasen más armónicos, y los sonidos serán más duros (más brillantes). Cuanto más negativo se ajuste este valor, menos armónicos podrán pasar, y el sonido será más suave (más oscuro).

MEMO

Para algunos sonidos, los ajustes positivos (+) de la frecuencia de corte no producirán ningún cambio notable en el sonido.

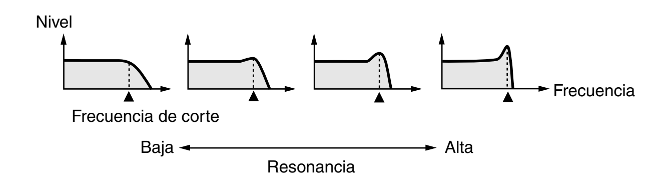


■ Resonancia -64–**0**–+63

Cuando se incrementa el valor de resonancia, los armónicos en el área de la frecuencia de corte se enfatizarán, dando al sonido un carácter más fuerte.

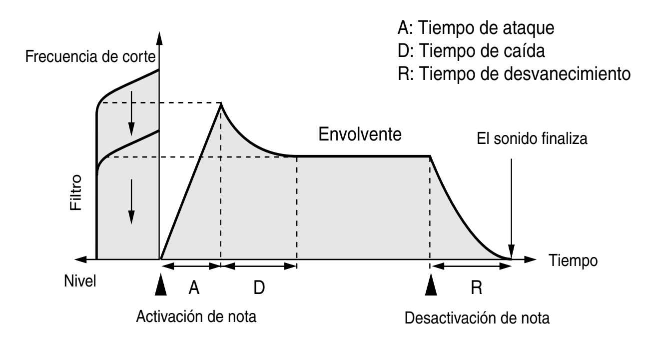
MEMO

Para algunos sonidos, los ajustes negativos (-) de resonancia no producirán ningún cambio notable en el sonido.



Envolvente

El volumen de un instrumento cambia con el tiempo, desde el momento en que la nota empieza a sonar hasta que desaparece. Este cambio se indica en una gráfica como aparece en el siguiente diagrama. Esta forma es única para cada instrumento, y es un elemento importante con el que distinguimos los sonidos que escuchamos. Esta forma se denomina envolvente.
Las envolventes de los sonidos de instrumentos musicales pueden cambiar según la manera de tocar el instrumento. Por ejemplo, si toca una trompeta con fuerza, el tiempo de ataque será rápido y el sonido fuerte. Pero, si toca una trompeta con suavidad, el ataque será también más suave. Para ajustar el ataque de un sonido es posible modificar el Tiempo de Ataque de la envolvente. Modificando los valores de la envolvente es posible simular las características de muchos instrumentos diferentes.
La forma de la envolvente creada de esta manera también afectará a la manera en que cambiará la frecuencia de corte. Si ha reducido el valor de la frecuencia de corte, ésta subirá cuando la envolvente suba y bajará cuando la envolvente baje.



■ **Attack Time** -64–**0**–+63

Este parámetro ajusta la fuerza del inicio del sonido.

■ **Decay Time** -64–**0**–+63

Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido caerá desde el punto más alto del ataque hasta el nivel de sustain. (Fig.1).

■ **Release Time** -64–**0**–+63

Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido caerá después de soltar la nota y hasta que deje de oírse. La frecuencia de corte también caerá según este parámetro.

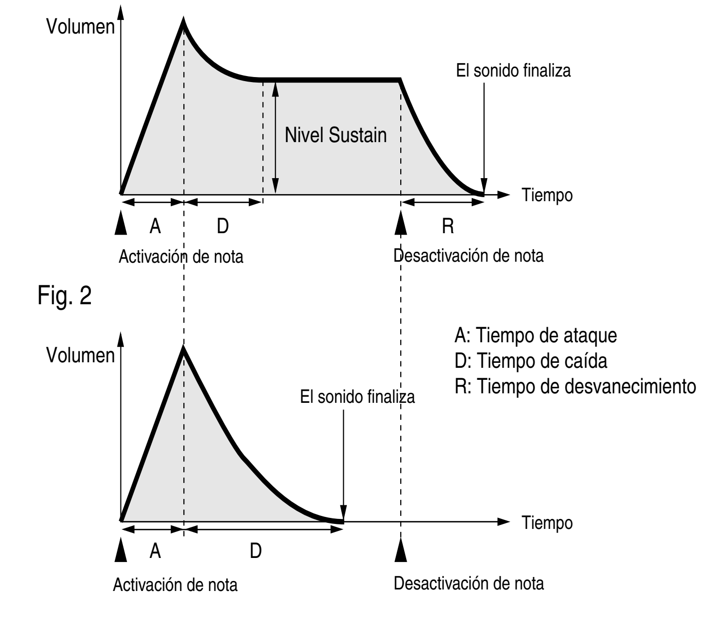


Algunos sonidos tienen un nivel de sustain 0 (Fig.2). Los sonidos de piano y de guitarra son de este tipo.

MEMO

En algunos sonidos, al modificar los diferentes ajustes de tiempo de la envolvente no producirán ningún cambio en el sonido.

Fig. 1



Parámetros comunes en todas las partes

A continuación veremos como se realizan los ajustes comunes en todas las partes.

■ ¿Qué hace cada parámetro?

Los ajustes para los siguientes parámetros que se realicen aquí se aplicarán a todas las partes.

■ MASTER VOLUME 0–**127**

Ajusta el volumen de todas las partes. Si aumenta el valor incrementará el volumen. El volumen básico de todo el SC-8820 se ajusta con el mando [VOLUME]. Si el mando [VOLUME] está en la posición mínima, no se producirá ningún volumen incluso si se aumenta el ajuste LEVEL.

■ MASTER PAN L63–**0**–R63

Master Pan ajusta la posición estéreo del sonido de todas las partes. (Si escucha el SC-8820 en mono, los ajustes de panoramización no tendrán efecto.) A medida que el valor I se sitúa más a la izquierda, y a medida que el valor D incrementa el sonido se ubicará más a la derecha. Para situar el sonido en el centro, ajuste el valor Pan a 0.

■ MASTER KEY-SHIFT (Transposición del tono principal)-24–**±0**–+24, 2 octavas

La transposición de tono ajusta la afinación del sonido e intervalos de semitonos. Por ejemplo, si interpretara la información de una canción desde un programa de secuenciación, podría utilizar los parámetros de transposición de tono de la canción sin cambiar los ajustes del programa de secuenciación. O, si canta con la información de secuencia, puede ajustar la transposición de tono para cambiar la canción al tono más adecuado a su voz. A medida que el valor que aparece aumenta (cae) una octava, la afinación aumentará (caerá) un semitono. Esto significa que 12 intervalos son una octava. Con un ajuste 0 la afinación no quedará afectada.

■ MASTER TUNE (Afinación principal) 415.3–**440.0**–466.2Hz

Si toca en un grupo con otros instrumentos o debe ajustar el SC-8820 para que corresponda con la afinación de otro instrumento, ajuste Master Tune en la gama de 415.3–466.2 Hz. El valor que se visualiza (p.ej., 440.0 Hz) indica la frecuencia de la afinación de la nota A4 (número de nota 69).

MEMO

Con algunos instrumentos, puede oírse algo de sonido desde el altavoz opuesto aunque la panoramización esté totalmente ajustada a derecha o izquierda

MEMO

Aunque ajuste Key Shift para todas las partes, no afecta a la afinación de la parte de percusión.

MEMO

Para ajustar la afinación de una sola parte, utilice Key Shift. (p.28)

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el nivel de una parte utilizando mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar el nivel de la parte 1 a 110

MIDI CH = 01
CC#07 110

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar la panoramización de una parte utilizando mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar la panoramización de la parte 2 a L30

MIDI CH = 02
CC#10 34

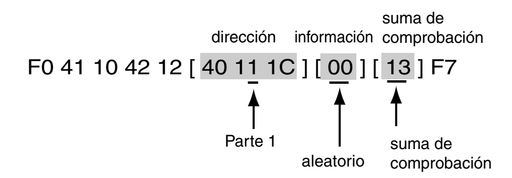
Como L63 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y R63 es el extremo derecha, se calcula de la siguiente forma: 64 - 30 = 34

Funcionamiento a través de MIDI

Como cambiar la panoramización de una parte a Random utilizando mensajes MIDI

<Ejemplo> Ajustar la panoramización de la parte 1 para que sea aleatoria

Si ajusta la panoramización para que sea aleatoria, no puede utilizar un mensaje de cambio de control como en el ejemplo anterior.
Transmita el siguiente mensaje exclusivo del sistema



Funcionamiento a través de MIDI

Para desactivar el ecualizador de una parte utilizando mensajes MIDI, transmita el siguiente mensaje exclusivo del sistema.

dirección / información / suma de comprobación
F0 41 10 42 12 [40 4x 20] [. .] [. .] F7

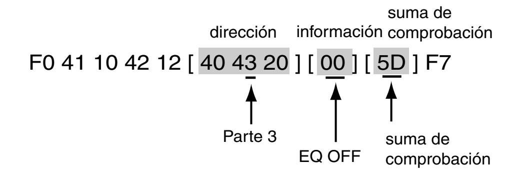
Dirección: 40 4x 20 (EQ ON/OFF)
x: Part Number

Información 00–01
00 = OFF, 01 = ON

Suma de comprobación: Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Desactivar el ecualizador de la parte 3

Transmita el siguiente mensaje exclusivo del sistema



Si desea activar el ecualizador, cambie el valor de la información a **01**.

MEMO

También consulte **Implementación MIDI** (p.179).

MEMO

En la implementación MIDI, el **número de la parte** se describe como el **número de bloque**. Para la correspondencia entre el número de la parte y el número de bloque, consulte p.176.

MEMO

En los ajustes originales, el ecualizador de cada parte está activado.

Funcionamiento a través de MIDI

Para conmutar una parte normal a una parte de percusión utilizando mensajes MIDI, transmita el siguiente mensaje exclusivo del sistema.

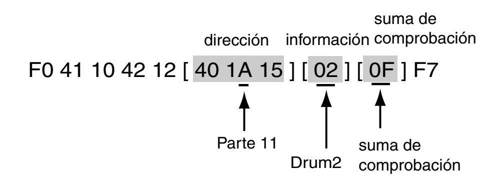
dirección / información / suma de comprobación

F0 41 10 42 12 [40 1x 15] [. .] [. .] F7

Dirección: 40 1x 15 (USE FOR RHYTHM PART)
x: Part Number
Información:00–02
00 = Normal, 01 = Drum1, 02 = Drum2
Suma de comprobación:Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Ajustar el modo de parte de la parte 11 a Drum2

Transmita el siguiente mensaje exclusivo del sistema.



Para seleccionar un grupo de percusión después de ajustar un modo de parte, transmita un cambio de programa a la parte 11.

MEMO

Consulte **Implementación MIDI** (p.177).

Efectos

Los efectos del SC-8820 se dividen en **Efectos del sistema** (p.40) y **Efectos de inserción** (p.47).
Como Efectos del sistema, el SC-8820 incluye 8 tipos de reverb para añadir reverberación al sonido, 8 tipos de chorus para añadir profundidad, 10 tipos de delay para añadir efectos de eco, y un ecualizador de 2 bandas para modificar el carácter tonal aumentando o cortando las gamas de frecuencia del sonido.
Como Efectos de inserción, el SC-8820 incluye 64 tipos de efectos diferentes, que permiten distorsionar o modular el sonido, o incluso combinar múltiples efectos.
Los efectos del sistema y los efectos de Inserción difieren no sólo en el tipo de efectos, sino también en el direccionamiento del sonido de efecto.

NOTA

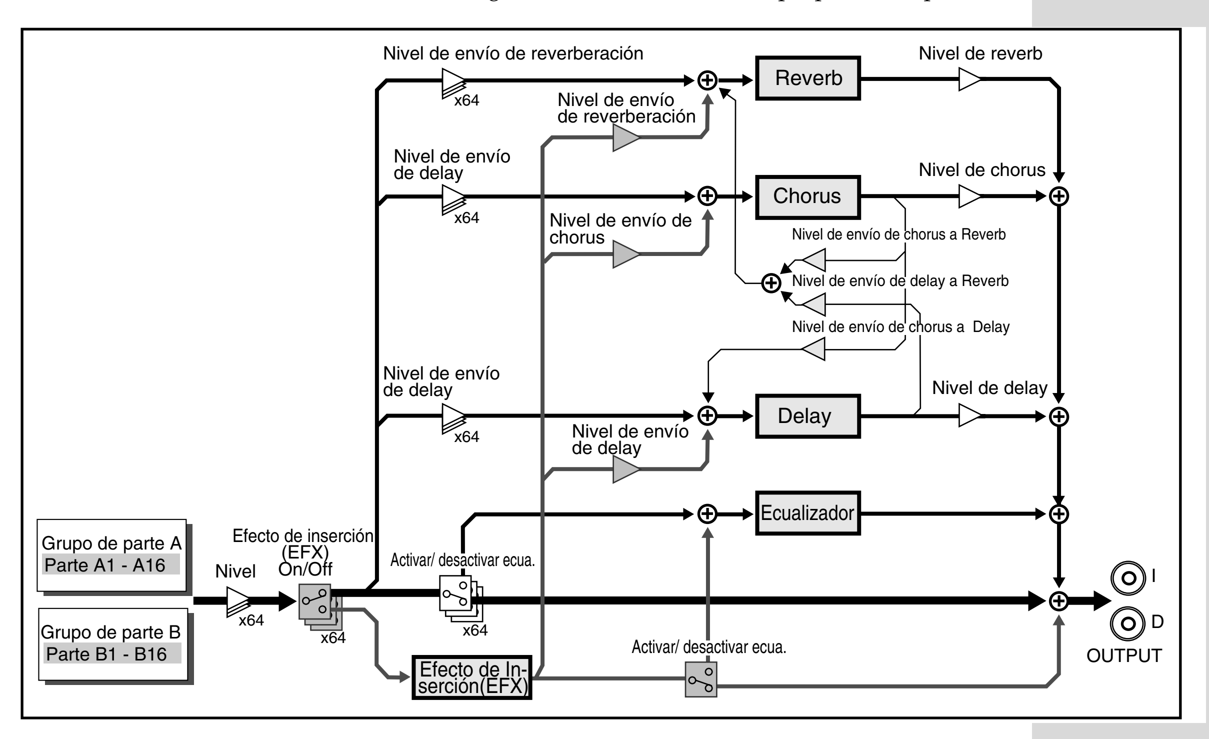
No es posible modificar los ajustes de los efectos operando con el SC-8820. No obstante, puede imponer los ajustes de efectos utilizando la funcionalidad de la edición de la aplicación del ordenador o el secuenciador, y la transmisión de la información al SC-8820.

Efectos del sistema

De los Efectos del sistema, los efectos reverb/chorus/delay toman parte del sonido de cada Parte para crear un sonido nuevo con efecto (reverberancia, etc.), y a continuación añadirlo al sonido original.
Para estos efectos, puede especificar la cantidad de sonido para cada Parte que se envía a la unidad de efectos (Send Level). Los ajustes más altos incrementarán el nivel de la señal que se envía a la unidad de efectos, con lo cual aumentarán el volumen del sonido del efecto que se produce. Como resultado, el efecto es más profundo.
Para el ecualizador de los efectos del Sistema, por otro lado, puede seleccionar si el sonido de la Parte pasará a través del ecualizador o no; p.ej., activará/desactivará el ajuste para modificar el sonido.

Efectos de inserción (EFX)

Los Efectos de inserción son efectos que modifican el sonido en si, y pueden concederle un carácter completamente diferente. El SC-8820 incluye 64 tipos de efectos.
Como se muestra en el diagrama siguiente, puede seleccionar un Efecto de inserción, y especificar para cada Parte si se aplicará el efecto al sonido o no (activado/desactivado).
Ya que sólo puede aplicarse un tipo de Efecto de inserción a la vez, si lo activa para dos o más Partes, el sonido de estas Partes se mezclará. Si se aplica un Efecto del sistema a una Parte para la cual está activado el Efecto de inserción, el nivel de envío del Efecto de inserción se utilizará en lugar del nivel de envío de la propia Parte (p.47).



Efectos del sistema

Los Efectos del sistema del SC-8820 incluyen 8 tipos de reverb y chorus, y 10 tipos de delay. Además, para cada uno de estos efectos puede especificar valores de parámetros como el carácter, profundidad, la frecuencia, y el tiempo. Para estos efectos, puede ajustar el nivel general de todas las Partes así como niveles individuales para cada Parte.

MEMO

Para los ajustes de cada Parte, éste será el Send Level.

Reverb

Reverb es un efecto que añade reverberación a un sonido, tal como lo oiría en una sala de conciertos.

Chorus

Chorus amplía la imagen espacial del sonido, añadiendo profundidad y riqueza.

Delay

Delay crea ecos. También es posible dar profundidad y amplitud a un sonido añadiendo un delay corto al sonido original.

Equalizer

Un ecualizador le permite elevar o cortar las gamas de frecuencia especificadas de un sonido para ajustar el tono. El SC-8820 tiene un ecualizador de dos bandas (gama ata, gama baja). Para cada gama, alta y baja, es posible especificar la frecuencia y la cantidad total de elevación o corte (gain).

MEMO

Para el procedimiento acerca de cómo activar/desactivar el Ecualizador, consulte **Part EQ (Ecualizador de parte)** (p.27)

■ Parámetros de reverberación y sus funciones

■ REVERB MACRO (Macro de reverberación)

Puede seleccionar de entre 8 tipos de reverberación.

Room1 Room2 Room3

Estos tipos de reverberación simulan la reverberación de una habitación. Proporcionan una reverberación amplia muy bien definida.

Hall1 **Hall2**

Estas reverberaciones simulan la reverberación de una sala de conciertos. Proporcionan una reverberación más profunda que las reverberaciones Room.

Plate

Simula una reverberación laminar (un dispositivo de estudio que utilice una placa metálica).

Delay

Es un delay convencional que produce efectos de eco.

Panning Delay

Es un delay especial en el que los sonidos retardados se desplazan a izquierda y derecha. Es efectivo cuando escucha en estéreo.

MEMO

Si cambia el Reverb Type, los valores del parámetro siguiente cambiarán de manera automática. Para información más detallada, consulte **Reverb Macro** (p.41).

MEMO

Para aplicar el efecto reverb a una parte, debe ajustar el nivel de envío de la parte. (p.27)

■ REVERB LEVEL (Nivel de reverberación) 0–**64**–127

Este parámetro ajusta el total del sonido reverberante. Los valores más altos producen una reverberación más alta.

■ REVERB CHARACTER (Carácter de reverberación) 0–**4**–7

Este parámetro selecciona el tipo de reverberación. 0–5 son efectos reverb, y 6 y 7 son efectos de delay.

■ REVERB PRE-LPF (Pre-LPF de reverberación) **0**–7

Es posible aplicar un filtro pasa bajos al sonido que se recibe en la reverberación para cortar la gama de frecuencia alta. Los valores más altos cortarán más las frecuencias altas, provocando una reverberación más suave.

■ **REVERB TIME (Tiempo de reverberación)** 0–**64**–127

Este parámetro ajusta el tiempo junto con el cual continuará la reverberación. Los valores más altos provocan una reverberación más larga.

■ **REVERB DELAY FEEDBACK (Feedback delay de reverberación)** **0**–127

Este parámetro se utiliza cuando el Reverb Character está ajustado a 6 o 7, o el Reverb Type está ajustado a Delay o Panning Delay (Rev Charac.6, 7). Ajusta la forma en que se repiten delays. Los valores más altos obtienen más repeticiones de delay.

■ **REVERB PREDELAY TIME (Tiempo Pre-Delay de reverberación)** **0**–127 ms

Este parámetro ajusta el tiempo de delay hasta que se escucha el sonido reverberante. Los valores más altos obtienen un tiempo pre-delay más largo, simulando un espacio reverberante mayor.

Reverb Macro

Al cambiar el Reverb Macro, los seis parámetros reverb (incluyendo Reverb Character) se ajustarán automáticamente a los valores óptimos. Mejor que ajustar individualmente cada parámetro reverb, es más fácil ajustar primero Reverb Macro (que aparece en Implementación MIDI en p.174), y a continuación modificar sólo los parámetros que desee modificar. En concreto cuando utilice mensajes Exclusivos MIDI, este método de definir ajustes minimizará la cantidad de información.

	Room1	Room2	Room3	Hall1	Hall2	Plate	Delay	PanDelay
Rev Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Rev Character	0	1	2	3	4	5	6	7
Rev Pre-LPF	3	4	0	4	0	0	0	0
Rev Time	80	56	64	72	64	88	32	64
Rev Dly Fb	0	0	0	0	0	0	40	32
Rev PreDlyTm	0	0	0	0	0	0	0	0

Funcionamiento a través de MIDI

Para cambiar el tipo de reverberación utilizando mensajes MIDI, transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.

DELAY:

dirección información suma de comprobación

F0 41 10 42 12 [40 01 30] [· ·] [· ·] F7

Dirección: 40 01 30 (REVERB MACRO)

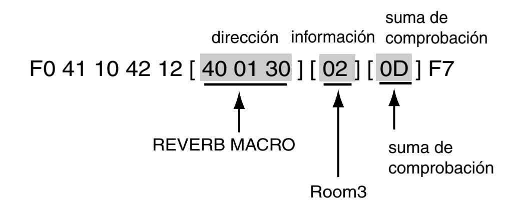
Información: 00–07

00 = Room 1, 01 = Room 2, 02 = Room 3, 03 = Hall 1, 04 = Hall 2, 05 = Plate, 06 = Delay, 07 = Panning Delay

Suma de comprobación:Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Ajustar el tipo de reverberación a Room 3

Transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.





Consulte **Implementación MIDI** (p.174).

■ Parámetros de chorus y sus funciones

■ CHORUS MACRO (Chorus Macro)

Puede seleccionar entre 8 tipos de chorus.

Chorus1 Chorus2 **Chorus3** Chorus4

Son efectos de chorus convencionales que añaden amplitud y profundidad al sonido.

Feedback Chorus

Se trata de un chorus con un efecto tipo flanger y un sonido suave.

Flanger

Es un efecto con un sonido similar al de un avión a reacción despegando y aterrizando.

Short Delay

Es un delay con un tiempo delay corto.

Short Delay (FB)

Es un delay corto con muchas repeticiones.

■ CHORUS LEVEL (Nivel de chorus) 0–**64**–127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de chorus.

■ CHORUS PRE-LPF (Pre-LPF de chorus) **0**–7

Es posible aplicar un filtro pasa bajos al sonido que se recibe en el chorus para cortar la gama de frecuencia alta. Los valores más altos cortarán más las frecuencias altas, provocando un sonido de chorus más suave.

■ CHORUS FEEDBACK (Feedback de chorus) 0–**8**–127

Este parámetro ajusta el nivel al que el sonido de chorus vuelve a recibirse (fed back en el chorus. Utilizando el feedback es posible crear un sonido de chorus más denso. Los valores más altos provocarán un nivel de feedback mayor.

■ CHORUS DELAY (Tiempo delay de chorus) 0–**80**–127

Este parámetro ajusta el tiempo delay del efecto chorus.

■ CHORUS RATE (Frecuencia de chorus) 0–**3**–127

Este parámetro ajusta la velocidad (frecuencia) a la que se modulará el sonido de chorus. Cuanto más alto sea el valor, más rápida será la modulación.

■ CHORUS DEPTH (Profundidad de chorus) 0–**19**–127

Este parámetro ajusta la profundidad a la que se modulará el sonido de chorus. Cuanto más alto sea el valor, más profunda será la modulación.

■ CHORUS SEND LEVEL TO REVERB (Nivel de envío de chorus a Reverb) **0**–127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido chorus que se enviará a la reverberación. Cuanto más alto sea el valor, más sonido se enviará.

■ CHORUS SEND LEVEL TO DELAY (Nivel de envío de chorus a Delay) **0**–127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido chorus que se enviará al delay. Cuanto más alto sea el valor, más sonido se enviará.

MEMO

Al cambiar el Chorus Type, los valores del parámetro siguiente cambiarán de manera automática. Para información más detallada, consulte **Chorus Macro** (p.43).

MEMO

Para aplicar el efecto chorus a una parte, debe ajustar el nivel de envío de la parte. (p.27)

Chorus Macro

Al cambiar el Chorus Macro, los ocho parámetros chorus se ajustarán automáticamente a los valores óptimos. Mejor que ajustar individualmente cada parámetro chorus, es más fácil ajustar primero Chorus Macro (que aparece en Implementación MIDI en la p.175), y a continuación modificar sólo los parámetros que desee modificar. En concreto cuando utilice mensajes Exclusivos MIDI, este método de definir ajustes minimizará la cantidad de información.

	Chorus1	Chorus2	Chorus3	Chorus4	FbChorus	Flanger	SDelay	SDelayFb
Cho Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Cho Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho Feedback	0	5	8	16	64	112	0	80
Cho Delay	112	80	80	64	127	127	127	127
Cho Rate	3	9	3	9	2	1	0	0
Cho Depth	5	19	19	16	24	5	127	127
Cho To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho To Dly	0	0	0	0	0	0	0	0

 **Funcionamiento a través de MIDI**

Para cambiar el tipo de chorus utilizando mensajes MIDI, transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.

DELAY:

dirección información suma de comprobación

F0 41 10 42 12 [40 01 38] [. .] [. .] F7

Dirección: 40 01 38 (CHORUS MACRO)

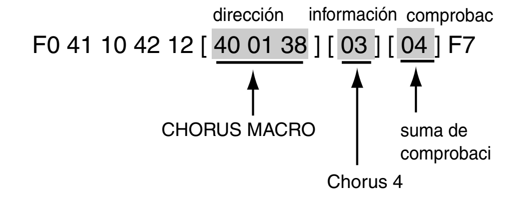
Información:00–07

00 = Chorus1, 01 = Chorus 2, 02 = Chorus 3, 03 = Chorus 4, 04 = Feedback Chorus, 05 = Flanger, 06 = Short Delay, 07 = Short Delay (FB)

Suma de comprobación:Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Ajustar el tipo de chorus a Chorus4

Transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.





Consulte **Implementación MIDI** (p.175).

■ Parámetros de delay y sus funciones

■ DELAY MACRO

Puede elegir entre 10 tipos de delay.

Delay1 Delay2 Delay3

Son delays convencionales. 1, 2 y 3 ofrecen tiempos delay progresivamente más largos.

Delay4

Es un delay con un tiempo delay relativamente corto.

Pan Delay1 Pan Delay2 Pan Delay3

El sonido delay se desplaza a izquierda y derecha. Es efectivo cuando escucha en estéreo. 1, 2 y 3 ofrecen tiempos delay progresivamente más largos.

Pan Delay4

Es un delay relativamente corto con el sonido retardado desplazándose a izquierda y derecha. Es efectivo cuando escucha en estéreo.

Dly To Rev

Se añade reverberación al sonido delay, que se desplaza a izquierda y derecha. Es efectivo cuando escucha en estéreo.

PanRepeat

El sonido delay se desplaza a izquierda y derecha, pero la posición de panoramización es diferente de la de los efectos anteriores. Es efectivo cuando escucha en estéreo.

■ DELAY LEVEL (Nivel de delay) 0–**64**–127

Este parámetro ajusta el volumen general de los tres delays (central, izquierdo y derecho). Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen general del delay.

■ DELAY PRE-LPF (Pre-LPF de delay) **0**–7

Es posible aplicar un filtro pasa bajos al sonido que se recibe en el delay para cortar la gama de frecuencia alta. Los valores más altos cortarán más las frecuencias altas, provocando un sonido delay más suave.

■ DELAY TIME CENTER (Tiempo delay central) 0.1ms–**340ms**–1.0s

El efecto delay del SC-8820 permite ajustar tres tiempos delay; central, izquierdo y derecho (si escucha en estéreo). El Tiempo delay central ajusta el tiempo delay del delay localizado en el centro.

■ DELAY TIME RATIO LEFT (Relación del tiempo delay a izquierda) **4%**–500%

Este parámetro ajusta el tiempo delay del delay localizado a la izquierda como un porcentaje del Tiempo delay central (hasta un máximo de 1,0 s).

■ DELAY TIME RATIO RIGHT (Relación del tiempo delay a derecha) **4%**–500%

Este parámetro ajusta el tiempo delay del delay localizado a la derecha como un porcentaje del Tiempo delay central (hasta un máximo de 1,0 s).

■ DELAY LEVEL CENTER (Nivel de delay central) 0–**127**

Este parámetro ajusta el volumen del delay central. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen del delay central.

■ DELAY LEVEL LEFT (Nivel de delay izquierdo) **0**–127

Este parámetro ajusta el volumen del delay izquierdo. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen del delay de la izquierda.

■ DELAY LEVEL RIGHT (Nivel de delay derecho) **0**–127

Este parámetro ajusta el volumen del delay derecho. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen del delay de la derecha.

■ DELAY FEEDBACK (Feedback de delay) -64–**+16**–+63

Este parámetro afecta al número de veces que se repetirá el delay. Con un valor de 0, el delay no se repetirá. Cuanto más alto sea el valor, más repeticiones se producirán. Con valores negativos (-), el delay central se re-recibirá con la fase invertida. Los valores negativos son efectivos con tiempos delay cortos.

MEMO

Al cambiar el Delay Type, los valores del siguiente parámetro cambiarán de manera automática. Para información más detallada, consulte **Delay Macro** (p.45).

MEMO

Para aplicar el efecto delay a una parte, debe ajustar el nivel de envío de la parte. (p.27)

■ DELAY SEND LEVEL TO REVERB (Nivel de envío de delay a Reverb) 0–127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido delay que se envía a la reverberación. Cuanto más alto sea el valor, más sonido se enviará.

Delay Macro

Al cambiar el Delay Macro, los diez parámetros Delay que aparecen en la lista anterior se ajustarán automáticamente a los valores óptimos. Mejor que ajustar individualmente cada parámetro delay, es más fácil ajustar primero Delay Macro (que aparece en Implementación MIDI en la p.175), y a continuación modificar sólo los parámetros que desee modificar. En concreto cuando utilice mensajes Exclusivos MIDI, este método de definir ajustes minimizará la cantidad de información.

	Delay 1	Delay 2	Delay 3	Delay 4	PanDelay 1	PanDelay 2	PanDelay 3	PanDelay 4	Dly To Rev	Pan Repeat
Dly Level	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Dly Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dly Time C	340ms	550ms	1sec	130ms	500ms	700ms	1sec	260ms	700ms	750ms
DlyTmRatioL	4%	4%	4%	4%	50%	50%	50%	50%	50%	88%
DlyTmRatioR	4%	4%	4%	4%	100%	100%	100%	100%	100%	133%
Dly Level C	127	127	127	127	0	0	0	0	0	97
Dly Level L	0	0	0	0	125	125	120	120	114	127
Dly Level R	0	0	0	0	60	60	64	64	60	67
Dly Feedback	+16	+16	+8	+8	+10	+7	+9	+8	-3	-24

Funcionamiento a través de MIDI

Para cambiar el tipo de delay utilizando mensajes MIDI, transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.

DELAY:

dirección / información / suma de comprobación

F0 41 10 42 12 [40 01 50] [. .] [. .] F7

Dirección: 40 01 50 (DELAY MACRO)

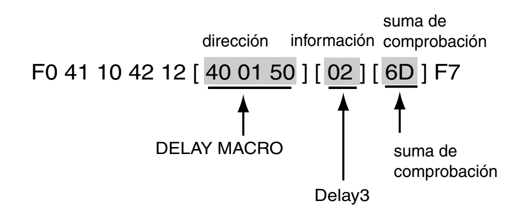
Información:00–09

00 = Delay 1, 01 = Delay 2, 02 = Delay 3, 03 = Delay 4, 04 = Pan Delay 1, 05 = Pan Delay 2, 06 = Pan Delay 3, 07 = Pan Delay 4, 08 = Delay to Reverb, 09 = Pan Repeat

Suma de comprobación:Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Ajustar el tipo de reverberación a Delay 3

Transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.



MEMO

Consulte **Implementación MIDI** (p.175).

■ Parámetros de ecualizador

■ **EQ LOW FREQ** (Frecuencia baja del ecualizador) **200**/400 Hz

■ **EQ LOW GAIN** (Gain bajo del ecualizador) -12–**0**–+12 dB

■ **EQ HIGH FREQ** (Frecuencia alta del ecualizador) **3**/6 kHz

Estos parámetros ajustan las frecuencias de corte de las gamas enfatizadas o cortadas por el ecualizador.

■ **EQ HIGH GAIN** (Gain alto del ecualizador) -12–**0**–+12 dB

Especifica la cantidad de énfasis o corte (gain) para la gama de frecuencias altas (high) y para la gama de frecuencias bajas (low). Los ajustes positivos (+) añaden énfasis, y los negativos (-) cortan.

MEMO

Los ajustes del Gain del ecualizador son comunes para todas las Partes. No es posible ajustarlos de forma independiente para Partes individuales.

Funcionamiento a través de MIDI

Para cambiar el Gain bajo del ecualizador utilizando los mensajes MIDI, transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.

dirección / información / suma de comprobación

F0 41 10 42 12 [40 02 01] [. .] [. .] F7

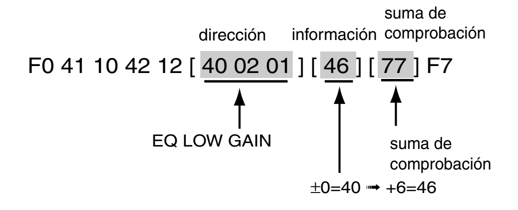
Dirección: EQ LOW GAIN

Información:34H–**40H**–4CH (-12–±0–+12dB)

Suma de comprobación:Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).

<Ejemplo> Ajustar el Gain bajo del ecualizador a +6

Transmita el siguiente Mensaje Exclusivo del Sistema.



MEMO

Con un ajuste de gain de 0, el ecualizador no tendrá efecto.



Consulte también **Implementación MIDI** (p.175).

Efectos de inserción

Los Efectos de inserción incluyen 64 tipos de efectos. Debido a que se proporcionan los parámetros adecuados para cada efecto, es posible definir ajustes precisos al sonido para un control del nivel profesional.

* *Si desea más detalles acerca de los Efectos del sistema y los Efectos de inserción, y acerca de la estructura del efecto del SC-88ST Pro, consulte la p.39*

Los Efectos de inserción se pueden aplicar de forma independiente a una Parte individual.

■ Parámetros de efectos de inserción y sus funciones

■ EFX TYPE (Tipo de efecto) **0**–64

Seleccione el tipo de efecto de inserción.
Si desea detalles acerca de los tipos de efectos, consulte la p.48.

■ EFX PARAMETER (Parámetro de efecto)

Si puede cambiar el tipo EFX, se visualizan los parámetros de ese efecto.
Si desea detalles acerca de los parámetros de efectos, consulte la p.48.

■ EFX SEND LEVEL TO REVERB 0–**40**–127

Ajusta el nivel de envío del sonido que se produce después del efecto de inserción en Reverb.

■ EFX SEND LEVEL TO CHORUS **0**–127

Ajusta el nivel de envío del sonido que se produce después del efecto de inserción en Chorus.

■ EFX SEND LEVEL TO DELAY **0**–127

Ajusta el nivel de envío del sonido que se produce después del efecto de inserción en Delay.



Pasarán unos minutos hasta que pueda oír el sonido después de cambiar los efectos de inserción. Cuando se selecciona **00 : Thru**, el efecto de inserción no se aplicará.

Ajustes de panoramización cuando se utilizan efectos de inserción

Que el ajuste Pan tenga efecto o no depende de si el Efecto de inserción es estéreo o monoaural.
Si se activa un Efecto de inserción monoaural, se ignorarán los ajustes para Part Pan (p.27) y Master Pan (p.36).

<Ejemplo de efectos de inserción monoaurales> 02: Spectrum, 35: OD → Chorus, etc.

En el caso de los Efectos de inserción estéreo, no obstante, los ajustes de Part Pan (p.27) y Master Pan (p.36) serán efectivos cuando el efecto de inserción esté activado.

<Ejemplo de efectos de inserción estéreo> 01: Stereo-EQ, 16: Hexa Chorus, etc.

El diagrama de cada efecto muestra si el Efecto de inserción es monoaural o estéreo. Los efectos que tienen rutas de señal discretas, desde la entrada a la salida, para L y R son estéreo; los que no las tienen son monoaurales.

MEMO

Los ajustes de los efectos del sistema no pueden definirse de forma independiente para una parte que utilice un efecto de inserción. Si se aplica un efecto del sistema, el nivel será común a todas las partes con un efecto de inserción activado, y no podrán definirse de manera independiente para partes individuales.

Ajustes de efectos del sistema cuando se utilizan efectos de inserción

Si el Efecto de inserción está activado para dos o más Partes, se mezclará el sonido de cada Parte, y los ajustes comunes se aplicarán a esas Partes. No será posible ajustar reverb/chorus/delay/equalizer de forma independiente para esas Partes. (Consulte la imagen de la p.39)
En las Partes cuyo Efecto de inserción esté desactivado, los ajustes de los Efectos del sistema se pueden definir de manera independiente para cada Parte.

Tipos de efectos de inserción

Los tipos de efectos se pueden agrupar generalmente en las siguientes categorías.

Efectos que modifican el color del tono (tipo de filtro) (1–4)
Efectos que distorsionan el sonido (tipo de distorsión) (5–6)
Efectos que modulan el sonido
(tipo de modulación) (7–13)
Efectos que afectan el nivel (tipo de compresión) (14–15)
Efectos que amplían el sonido (tipo de chorus) (16–20)
Efectos que reverberan el sonido
(tipo de delay/reverb) (21–28)
Efectos que modifican la afinación (tipo de pitch shift)(29–30)
Otros (31–34)
Efectos que conectan dos tipos de efectos en serie
(series 2) (35–46)
Efectos que conectan tres o más tipos de efectos en serie
(series 3/series 4/series 5) (47–55)
Efectos que conectan dos tipos de efectos en paralelo
(parallel 2) (56–64)

En la siguiente explicación, los valores hexadecimales utilizados para realizar ajustes a través de los mensajes Exclusivos, son proporcionados al final de la línea del tipo de efecto. El número de parámetro se proporciona en formato decimal al final de la línea del parámetro Effect. Utilice estos valores si utiliza mensajes MIDI para ajustar los parámetros. Si desea más información acerca de los mensajes Exclusivos, consulte la página 86, 173.

< Ejemplo >

01: Stereo-EQ [01H, 00H]

Esto significa que el valor de Address correspondiente a EFX 40H 03H 00H es MSB:01H, LSB:00H.

Low Freq 200/400 [1 (40 03 03)]

[1] indica el primer parámetro.

(40 03 03) indica la dirección para el parámetro [1].

Por ejemplo, si desea ajustar el tipo de efecto a 01:Stereo-EQ (ecualizador estéreo) y ajustar Low Freq (frecuencia baja) a 400, transmita el siguiente mensaje Exclusivo.

1. Ajuste este tipo de efecto 1:Stereo-EQ.

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 00 3C F7
dirección para EFX
Valor ajustado pa Stereo EQ

2. Seleccione Low Freq.

F0 41 10 42 12 40 03 03 01 39 F7
dirección correspondiente a [1]
Valor para seleccionar +40

* *Consulte la Lista de efectos de inserción en la página 156 para la correspondencia de Parameter con Value.*

* *Consulte la página 176 para la correspondencia de Parameter number con Address.*

* *Los parámetros con los símbolos* **+** *o* **#** *le permiten modificar su valor utilizando un controlador especificado, como la palanca y los deslizadores pitch bend, o los mensajes de cambio de Control (p.176).*

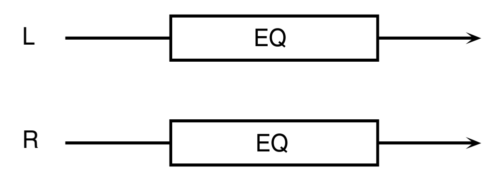
00: Thru **[00H, 00H]**

No se aplicará ningún efecto. Al recibir mensajes GM1 System On, GM2 System On o GS Reset (p.102), se seleccionará 00 Thru para el efecto de inserción.

Efectos que modifican el color del tono (tipo de filtro)

01: Stereo-EQ (Ecualizador estéreo) **[01H, 00H]**

Es un ecualizador estéreo de cuatro bandas (bajo, medio x 2, alto).



Low Freq (Frecuencia baja) **200/400 [1 (40 03 03)]**
Selecciona la frecuencia de la gama baja (200 Hz/400 Hz).

Low Gain **-12–+12 [2 (40 03 04)]**
Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Freq (Frecuencia alta) **4k/8k [3 (40 03 05)]**
Selecciona la frecuencia de la gama alta (4kHz/8kHz).

Hi Gain **-12–+12 [4 (40 03 06)]**
Ajusta el gain de la frecuencia alta.

M1 Freq (Frecuencia Mid 1) **200–6.3k [5 (40 03 07)]**
Ajusta la frecuencia de Mid 1 (gama media 1).

M1 Q (Mid 1 Q) **0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [6 (40 03 08)]**
Este parámetro ajusta la amplitud de la área cercana al parámetro M1 Freq que se verá afectado por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q harán que se vea afectada una área más reducida.

M1 Gain (Gain Mid 1) **-12–+12 [7 (40 03 09)]**
Ajusta el gain de la zona especificada por los ajustes del parámetro M1 Freq y del parámetro M1 Q.

M2 Freq (Frecuencia Mid 2) **200–6.3k [8 (40 03 0A)]**
Ajusta la frecuencia de Mid 2 (gama media 2).

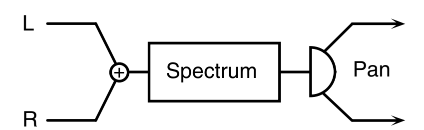
M2 Q (Mid 2 Q) **0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]**
Este parámetro ajusta la amplitud de la área cercana al parámetro M2 Freq que se verá afectado por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q harán que se vea afectada una área más reducida.

M2 Gain (Gain Mid 2) **-12–+12 [10 (40 03 0C)]**
Ajusta el gain de la zona especificada por los ajustes del parámetro M2 Freq y del parámetro M2 Q.

+Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

02: Spectrum **[01H, 01H]**

Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o cortando el nivel a frecuencias específicas. Es parecido a un ecualizador, pero tiene 8 puntos de frecuencia fijados en unas posiciones adecuadas para añadir carácter al sonido.



Band 1 (Gain de 1 banda) **-12–+12 [1 (40 03 03)]**
Ajusta el nivel de 250 Hz.

Band 2 (Gain de 2 bandas) **-12–+12 [2 (40 03 04)]**
Ajusta el nivel de 500 Hz.

Band 3 (Gain de 3 bandas) **-12–+12 [3 (40 03 05)]**
Ajusta el nivel de 1000 Hz.

Band 4 (Gain de 4 bandas) **-12–+12 [4 (40 03 06)]**
Ajusta el nivel de 1250 Hz.

Band 5 (Gain de 5 bandas) **-12–+12 [5 (40 03 07)]**
Ajusta el nivel de 2000 Hz.

Band 6 (Gain de 6 bandas) **-12–+12 [6 (40 03 08)]**
Ajusta el nivel de 3150 Hz.

Band 7 (Gain de 7 bandas) **-12–+12 [7 (40 03 09)]**
Ajusta el nivel de 4000 Hz.

Band 8 (Gain de 8 bandas) **-12–+12 [8 (40 03 0A)]**
Ajusta el nivel de 8000 Hz.

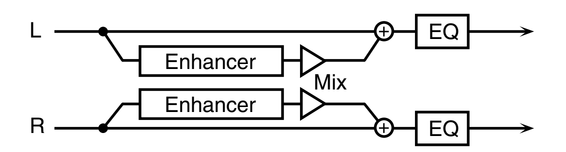
Width (Amplitud de banda) **0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]**
Ajusta la amplitud de las bandas de frecuencia cuyo gain será modificado (común a todas las bandas). Los ajustes más altos harán una banda de frecuencia más reducida.

+Pan (Panoramización de salida) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

#Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

03: Enhancer [01H, 02H]

El Enhancer controla la estructura armónica de las frecuencias altas, añadiendo brillo y definición al sonido.



+Sens (Sensibilidad) **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

#Mix (Nivel de Mezcla) **0–127 [2 (40 03 04)]**
Ajusta la proporción con la que las estructuras armónicas generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

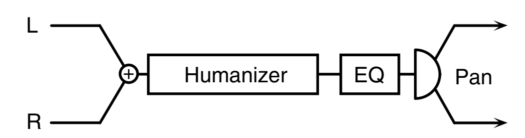
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

04: Humanizer [01H, 03H]

Añade un carácter vocal al sonido, haciéndolo más parecido a una voz humana.



Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajusta la profundidad de distorsión.

Drive Sw (Conmutador Drive) **Off/On [2 (40 03 04)]**
Activa/desactiva el Drive.

+Vowel **a/i/u/e/o [3 (40 03 05)]**
Selecciona la vocal.

Accel **0–15 [4 (40 03 06)]**
Ajusta el tiempo sobre el cual el sonido se desplazará hacia la vocal especificada. Los valores pequeños requerirán más tiempo.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de frecuencia alta.

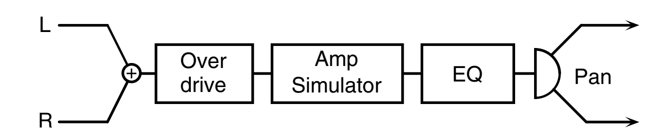
Pan (Panoramización de salida)L63–0–R63 [19 (40 03 15)]
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

#Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el volumen de salida.

Efectos que distorsionan el sonido (tipo de distorsión)

05: Overdrive [01H, 10H]

Este efecto crea una suave distorsión parecida a la que producen los amplificadores de válvulas.



+Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajusta el grado de distorsión.

Amp Type (Tipo de Simulador de ampli.)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]
Seleccione el tipo de amplificador de guitarra

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: ampli. apilable doble de gran tamaño
3-Stk: ampli. apilable triple de gran tamaño

Amp Sw (Conmutador Amp) **Off/On [3 (40 03 05)]**
Activa/desactiva el Amp Type.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

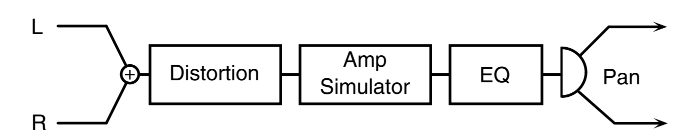
Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

#Pan (Panoramización de salida)L63–0–R63 [19 (40 03 15)]
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

06: Distortion [01H, 11H]

Este efecto produce una distorsión más intensa que Overdrive.



+Drive **0–127 [1 (40 03 03)]**
Ajusta el grado de distorsión.

Amp Type (Tipo de simulador de ampli.)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]
Seleccione el tipo de amplificador de guitarra

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: ampli. apilable doble de gran tamaño
3-Stk: ampli. apilable triple de gran tamaño

Amp Sw (Conmutador Amp) **Off/On [3 (40 03 05)]**
Activa y desactiva el Amp Type.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

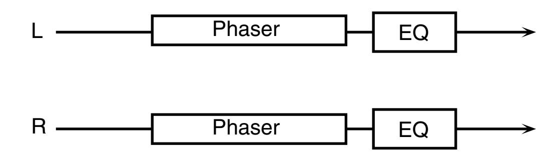
#Pan (Panoramización de salida) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el novel de salida.

Efectos que modulan el sonido (tipo de modulación)

07: Phaser [01H, 20H]

Un phaser añade un sonido desafinado de fase al sonido original, produciendo un modulación deformada que proporciona espacio y profundidad.



+Manual **100–8.0k [1 (40 03 03)]**
Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modulará el sonido.

#Rate **0.05–10.0 [2 (40 03 04)]**
Ajusta la frecuencia (periodo) de modulación.

Depth **0–127 [3 (40 03 05)]**
Ajusta la profundidad de la modulación.

Reso (Resonancia) **0–127 [4 (40 03 06)]**
Ajusta la cantidad de énfasis añadida a la gama de frecuencia, ambientando la frecuencia básica determinada por el ajuste del parámetro Manual.

Mix (Nivel de Mezcla) **0–127 [5 (40 03 07)]**
Ajusta la proporción con la cual el sonido desafinado de fase se combina con el sonido directo.

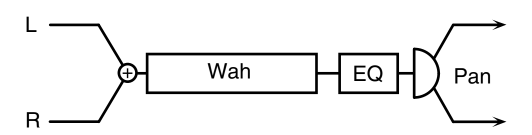
Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

08: Auto Wah [01H, 21H]

El Auto Wah controla un filtro cíclicamente para crear un cambio cíclico en el timbre.



Fil Type (Tipo de filtro) **LPF/BPF [1 (40 03 03)]**
Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se aplicará sobre una amplia gama de frecuencia.

BPF: El efecto wah se aplicará sobre una reducida gama de frecuencia.

Sens (Sensibilidad) **0–127 [2 (40 03 04)]**
Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro. Si este valor aumenta, la frecuencia del filtro cambiará más fácilmente en relación con el nivel de salida.

+Manual **0–127 [3 (40 03 05)]**
Ajusta la frecuencia de centro desde la cual se aplica el efecto.

Peak **0–127 [4 (40 03 06)]**
Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la zona de la frecuencia de centro. Los ajustes más bajos harán que el efecto se aplique en una extensa área alrededor de la frecuencia de centro. Los ajustes más altos harán que el efecto se aplique en un intervalo más reducido. En el caso de LPF, disminuyendo el valor provoca que el efecto wah cambie menos.

#Rate **0.05–10.0 [5 (40 03 07)]**
Ajusta la velocidad de la modulación.

Depth **0–127 [6 (40 03 08)]**
Ajusta la profundidad de la modulación.

Polarity **Down/Up [7 (40 03 09)]**
Ajusta la dirección en la cual la frecuencia cambiará cuando se module el filtro. Con un ajuste Up (arriba), el filtro cambiará hacia una frecuencia alta. Con un ajuste Down (abajo) cambiará hacia una frecuencia baja.

Low Gain **-12–+12 [17 (40 03 13)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja para EQ.

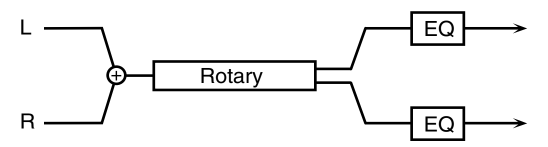
Hi Gain (Gain alto) **-12–+12 [18 (40 03 14)]**
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta para EQ.

Pan (Panoramización de salida) **L63–0–R63 [19 (40 03 15)]**
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Level (Nivel de salida) **0–127 [20 (40 03 16)]**
Ajusta el nivel de salida.

09: Rotary [01H, 22H]

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces giratorios clásicos. Como el movimiento de los rotores de gama alta y gama baja se pueden ajustar independientemente, la única característica de modulación de estos altavoces se puede simular fácilmente. Este efecto es apropiado para órgano eléctrico.



Low Slow (Intervalo lento de frecuencia baja) 0.05–10.0 [1 (40 03 03)]
Ajusta la velocidad lenta del rotor de frecuencia baja.

Low Fast (Intervalo rápido de frecuencia baja) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad rápida del rotor de frecuencia baja.

Low Accl (Aceleración de frecuencia baja) 0–15 [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo que necesita el rotor de frecuencia baja para alcanzar la velocidad seleccionada al pasar de rápida a lenta (lenta a rápida). Los valores bajos requieren más tiempo.

Low Level (Nivel de frecuencia baja)0–127 [4 (40 03 06)]
Ajusta el volumen del rotor de frecuencia baja.

Hi Slow (Intervalo lento de frecuencia alta) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]
Ajusta la velocidad lenta del rotor de frecuencia alta.

Hi Fast (Intervalo rápido de frecuencia alta) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Ajusta la velocidad rápida del rotor de frecuencia alta.

Hi Accl (Aceleración de frecuencia alta)0–15 [7 (40 03 09)]
Ajusta el tiempo que necesita el rotor de frecuencia alta para alcanzar la velocidad seleccionada al pasar de rápida a lenta (lenta a rápida). Los valores bajos requieren más tiempo.

Hi Level (Nivel de frecuencia alta) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta el volumen del rotor de frecuencia alta.

Separate (Separación) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajusta la dispersión espacial del sonido.

+Speed Lenta/Rápida [11 (40 03 0D)]
Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencia baja y del rotor de frecuencia alta.

- Lenta: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro Low Slow/Hi Slow).
- Rápida: Aumenta la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro Low Fast/Hi Fast).

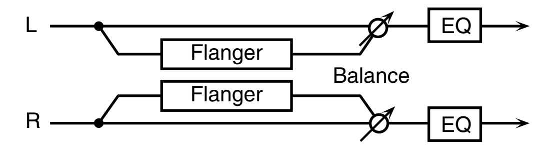
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja para EQ.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta para EQ.

#Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

10: Stereo Flanger [01H, 23H]

Es un flanger estéreo. Produce una resonancia metálica que sube y baja como un avión al despegar o aterrizar. Contiene un filtro con el que puede ajustar el timbre del sonido con flanger.



Pre Filter (Tipo de Pre Filtro) Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]
Seleccione el tipo de filtro.

- Off: no se utilizará ningún filtro
- LPF: corta la gama de frecuencia por sobre del parámetro Cutoff
- HPF: corta la gama de frecuencia por debajo del parámetro Cutoff

Cutoff (Frecuencia de corte) 250–8k [2 (40 03 04)]
Ajusta la frecuencia básica del filtro.

Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

+Rate 0.05–10.0 [4 (40 03 06)]
Ajusta el intervalo de modulación.

Depth 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la profundidad de modulación.

#Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [6 (40 03 08)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido procesado que vuelve (fed back) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Phase 0–180 [7 (40 03 09)]
Ajusta la distribución espacial del sonido.

Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

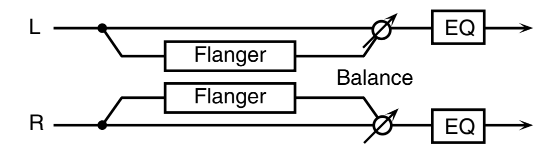
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

11: Step Flanger [01H, 24H]

El Step Flanger es un efecto en el cual la afinación del flanger cambia en intervalos.



Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta el intervalo de modulación.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación.

+Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido procesado que vuelve (fed back) a la salida. Los ajustes negativos (-) invertirán de fase.

Phase 0–180 [5 (40 03 07)]
Ajusta la distribución espacial del sonido.

#Step Rate 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Ajusta el intervalo (periodo) del cambio de afinación.

Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

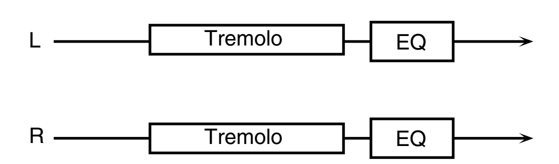
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

12: Tremolo [01H, 25H]

El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir efecto tremolo al sonido.



Mod Wave (Onda de modulación) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]
Seleccione el tipo de modulación.

- Tri: El sonido se modulará como una onda triangular.
- Sqr: El sonido se modulará como una onda cuadrada.
- Sin: El sonido se modulará como una onda sinuoside.
- Saw1,2: El sonido se modulará como una onda serrada. Los **dientes** en Saw1 y Saw2 van en direcciones opuestas.



+Mod Rate (Frecuencia de modulación) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación.

#Mod Depth (Profundidad de modulación) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de la modulación.

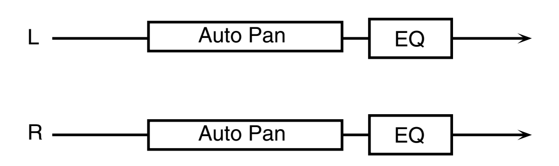
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

13: Auto Pan [01H, 26H]

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Mod Wave (Onda de modulación) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]

Seleccione el tipo de modulación.

- Tri: El sonido se modulará como una onda triangular.
- Sqr: El sonido se modulará como una onda cuadrada.
- Sin: El sonido se modulará como una onda sinuoside.
- Saw1,2: El sonido se modulará como una onda serrada. Los **dientes** de Saw1 y Saw2 van en direcciones opuestas.



+Mod Rate (Frecuencia de modulación) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajusta la frecuencia de modulación.

#Mod Depth (Profundidad de modulación) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajusta la profundidad de la modulación.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

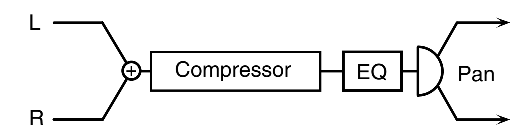
Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

Efectos que afectan el nivel (tipo compresor)

14: Compressor [01H, 30H]

El Compressor disminuye los niveles altos y eleva los niveles bajos, corrigiendo las desigualdades en el volumen.



Attack 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo con el que los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado.
El aumento de volumen disminuye el tiempo. Al modificar el valor, el nivel también cambia.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [3 (40 03 05)]

Ajusta el gain de salida.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de frecuencia alta.

+Pan (Panoramización de salida) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

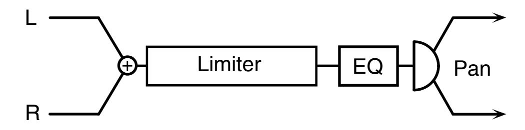
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

#Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

15: Limiter [01H, 31H]

El Limiter comprime señales que pasan de un nivel de volumen especificado, evitando distorsiones.



Threshold (Nivel de Umbral) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el volumen con el que se iniciará la compresión.

Ratio (Índice de compresión) 1/1.5,1/2,1/4,1/100 [2 (40 03 04)]

Ajusta el índice de compresión para señales que son más bajas que el nivel Threshold. 1/100 es el máximo índice de compresión, y el nivel de salida disminuirá.

Release (Tiempo de desvanecimiento) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajusta el tiempo desde que el volumen disminuye por debajo del nivel Threshold hasta que ya no se aplica más compresión.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [4 (40 03 06)]

Ajusta el gain de salida.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de frecuencia alta.

+Pan (Panoramización de salida) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

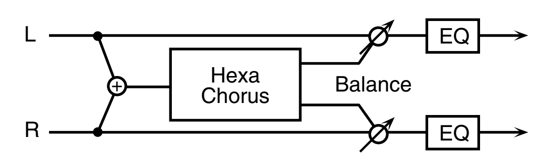
#Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

Efectos que amplían el sonido (tipo chorus)

16: Hexa Chorus [01H, 40H]

El Hexa-chorus utiliza un chorus de seis pases (seis capas de sonido chorus) para proporcionar riqueza y espacio al sonido.



Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

+Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta el intervalo de modulación.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación.

Pre Dly Dev (Desviación Pre Delay) 0–20 [4 (40 03 06)]
El Pre Delay es el tiempo desde que se inicia el sonido original hasta que se oye el sonido chorus. Esto ajusta la diferencia en Pre Delay entre cada una de las seis fases del sonido chorus.

Depth Dev (Desviación de profundidad) -20–+20 [5 (40 03 07)]
Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada una de las seis fases del sonido chorus.

Pan Dev (Desviación de panoramización) 0–20 [6 (40 03 08)]
Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada una de las seis fases del sonido chorus. Con un ajuste de 0, todo el sonido chorus de situará en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido chorus se situará en intervalos de 30 grados en relación con la posición central.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

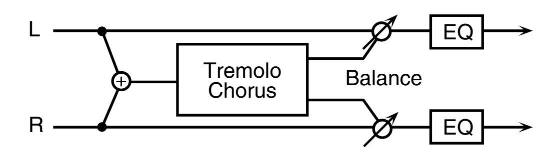
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

17: Tremolo Chorus [01H, 41H]

El Tremolo Chorus es un efecto de chorus con Tremolo añadido (modulación cíclica del volumen).



Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Trem Phase (Fase de Tremolo) 0–180 [4 (40 03 06)]
Ajusta la amplitud del sonido tremolo.

+Trem Rate (Frecuencia de Tremolo) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.

Trem Sep (Separación de Tremolo) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta la distribución espacial del efecto tremolo.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

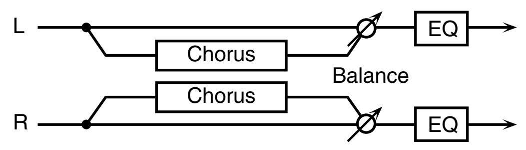
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

18: Stereo Chorus [01H, 42H]

Es un chorus estéreo. Contiene un filtro que le permite ajustar el timbre del sonido chorus.



Pre Filter (Tipo de Pre Filtro) Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]
Seleccione el tipo de filtro.

- Off: no se utilizará ningún filtro
- LPF: corta la gama de frecuencia por sobre de cutoff
- HPF: corta la gama de frecuencia por debajo de cutoff

Cutoff (Frecuencia de corte) 250–8k [2 (40 03 04)]
Ajusta la frecuencia de centro del filtro para el sonido chorus.

Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

+Rate 0.05–10.0 [4 (40 03 06)]
Ajusta el intervalo de modulación.

Depth 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la profundidad de modulación.

Phase 0–180 [7 (40 03 09)]
Ajusta la distribución espacial del sonido.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

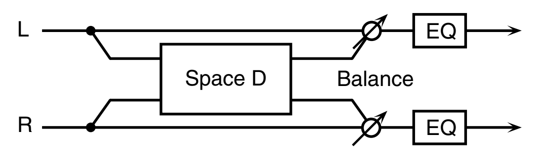
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

19: Space D [01H, 43H]

El Space-D es un chorus múltiple que aplica modulación de dos fases en estéreo. No da sensación de modulación, pero produce un efecto chorus transparente.



Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

+Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta el intervalo de modulación.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación.

Phase 0–180 [4 (40 03 06)]
Ajusta la distribución espacial del sonido.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

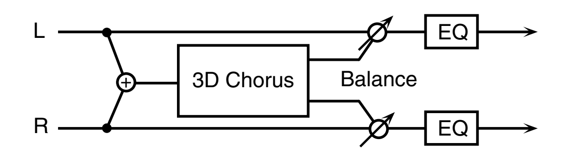
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

20: 3D Chorus [01H, 44H]

Aplica un efecto 3D al sonido chorus. El sonido chorus se situará a 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

+Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del sonido chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del sonido chorus.

Out (Modo de salida)   Altavoz/Auricular [15 (40 03 11)]

Especifica el método que se utilizará para oír el sonido de salida de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se puede conseguir si selecciona Speaker al utilizar los altavoces, o Phones al utilizar los auriculares (p.84).

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain   -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto)   -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida)   0–127 [20 (40 03 16)]

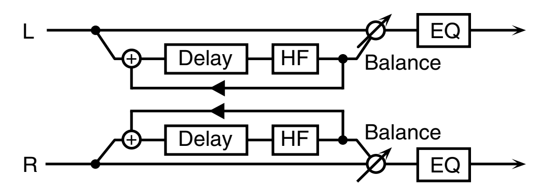
Ajusta el nivel de salida.

Efectos que reverberan el sonido (tipo delay/reverb)

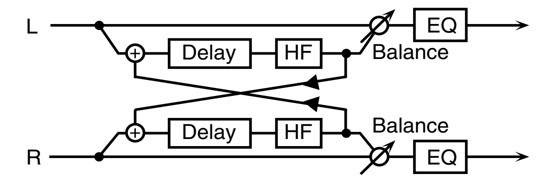
21: Stereo Delay   [01H, 50H]

Es un delay estéreo.

El modo Fb es Norm:



El modo Fb es Cross:



Dly Tm L (Tiempo Delay izquierdo)   0–500ms [1 (40 03 03)]

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Dly Tm R (Tiempo Delay derecho)   0–500ms [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay derecho.

+Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [3 (40 03 05)]

Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán de fase.

Modo Fb (Modo de Feedback) Norm/Cross [4 (40 03 06)]

Selecciona el sistema con el cual el sonido procesado volverá al efecto.

Norm: El sonido delay izquierdo volverá al delay izquierdo, y el sonido delay derecho volverá al delay derecho.

Cross: El sonido delay izquierdo volverá al delay derecho, y el sonido delay derecho volverá al delay izquierdo.

Phase L (Fase izquierda)   Norm/Invert [5 (40 03 07)]

Selecciona la fase del sonido delay izquierdo.

Norm: La fase no se cambiará.

Invert: La fase se invertirá.

Phase R (Fase derecha)   Norm/Invert [6 (40 03 08)]

Selecciona la fase del sonido delay derecho.

Norm: La fase no se cambiará.

Invert: La fase se invertirá.

HF Damp   315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain   -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto)   -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

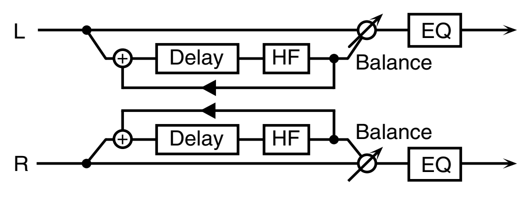
Level (Nivel de salida)   0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

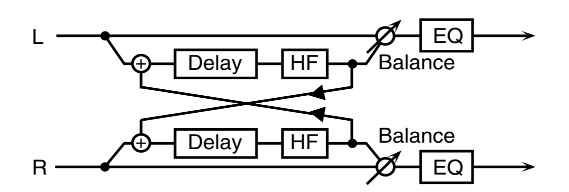
22: Mod Delay (Delay de Modulación)   [01H, 51H]

Este efecto añade modulación al sonido delay, produciendo un efecto similar al flanger.

El modo Fb es Norm:



El modo Fb es Cross:



Dly Tm L (Tiempo Delay izquierdo) 0–500ms [1 (40 03 03)]

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Dly Tm R (Tiempo Delay derecho) 0–500ms [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay derecho.

Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [3 (40 03 05)]

Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Modo Fb (Modo de Feedback) Norm/Cross [4 (40 03 06)]

Selecciona el sistema con el cual el sonido procesado volverá al efecto.

Norm: El sonido delay izquierdo volverá al delay izquierdo, y el sonido delay derecho volverá al delay derecho.

Cross: El sonido delay izquierdo volverá al delay derecho, y el sonido delay derecho volverá al delay izquierdo.

+Mod Rate (Frecuencia de modulación) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]

Ajusta la velocidad de modulación.

Mod Depth (Profundidad de modulación)0–127 [6 (40 03 08)]

Ajusta la profundidad de la modulación.

Mod Phase (Fase de modulación) 0–180 [7 (40 03 09)]

Ajusta la distribución espacial del sonido.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Ajusta la frecuencia con la cual se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

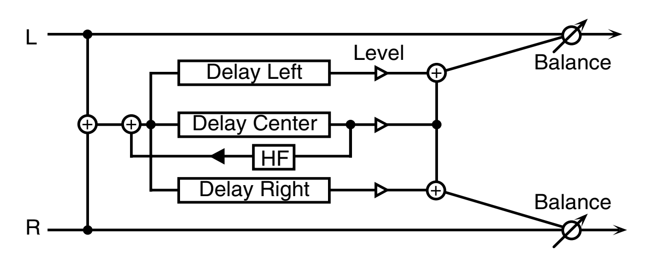
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

23: 3 Tap Delay (Tap Delay Triple) [01H, 52H]

El Triple Tap Delay produce tres sonidos delay; centro, izquierdo y derecho.



Dly Tm C (Tiempo Delay central) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay del centro.

Dly Tm L (Tiempo Delay izquierdo) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay izquierdo.

Dly Tm R (Tiempo Delay derecho) 200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]

Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay derecho.

+Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [4 (40 03 06)]

Ajusta la proporción (%) del sonido Delay del centro que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly Lev C (Nivel de Delay central) 0–127 [5 (40 03 07)]

Ajusta el volumen del sonido Delay del centro.

Dly Lev L (Nivel de Delay izquierdo) 0–127 [6 (40 03 08)]

Ajusta el volumen del sonido Delay izquierdo.

Dly Lev R (Nivel de Delay derecho) 0–127 [7 (40 03 09)]

Ajusta el volumen del sonido Delay derecho.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Ajusta la frecuencia con la que se corta la gama alta cuando el sonido Delay del centro vuelve a la entrada. Si no desea cortar la gama alta, ajuste este parámetro a Bypass.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

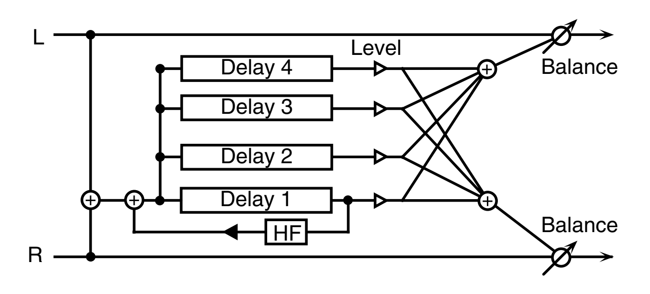
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

24: 4 Tap Delay (Tap Delay Cuádruple) [01H, 53H]

El Cuádruple Tap Delay tiene cuatro delays.



Dly Tm 1 (Tiempo Delay 1) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido Delay 1.

Dly Tm 2 (Tiempo Delay 2) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]
Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido Delay 2.

Dly Tm 3 (Tiempo Delay 3) 200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido Delay 3.

Dly Tm 4 (Tiempo Delay 4) 200–990ms/1sec [4 (40 03 06)]
Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido Delay 4.

Dly Lev 1 (Nivel Delay 1) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta el volumen del sonido Delay 1.

Dly Lev 2 (Nivel Delay 2) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta el volumen del sonido Delay 2.

Dly Lev 3 (Nivel Delay 3) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajusta el volumen del sonido Delay 3.

Dly Lev 4 (Nivel Delay 4) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta el volumen del sonido Delay 4.

+Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Ajusta la proporción (%) del sonido Delay 1 que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp 315–8k/Bypass [10 (40 03 0C)]
Ajusta la frecuencia con la que se corta la gama alta cuando el sonido Delay 1 vuelve a la entrada. Si no desea cortar la gama alta, ajuste este parámetro a Bypass.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

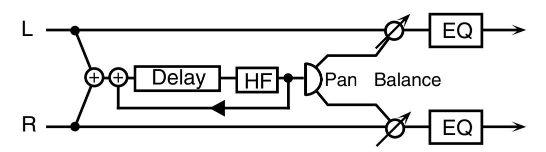
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

25: Tm Ctrl Delay (Delay de control de tiempo) [01H, 54H]

Este efecto le permite utilizar un controlador específico (seleccionado en EFX C.Src (p.176)) para controlar el tiempo delay y la afinación a tiempo real. Si prolonga el tiempo delay bajará la afinación, y si lo disminuye aumentará la afinación.



+Dly Time (Tiempo de Delay) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Accel (Aceleración) 0–15 [2 (40 03 04)]
Este parámetro ajusta la velocidad con la que el tiempo Delay cambiará del ajuste actual a un nuevo ajuste especificado. El intervalo de cambio del tiempo Delay afecta directamente el intervalo de cambio de la afinación.

#Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

EFX Pan (Pan. de salida del efecto) L63–0–R63 [5 (40 03 07)]
Ajusta la posición estéreo del sonido procesado. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

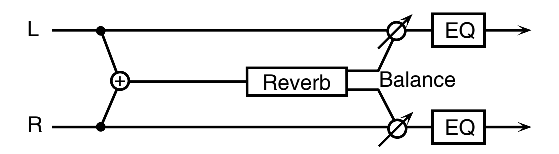
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

26: Reverb [01H, 55H]

El efecto Reverb añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Type (Tipo Reverb)
Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1 (40 03 03)]

Selecciona el tipo de efecto Reverb.

Room1: reverb denso con caída corta
Room2: reverb disperso con caída corta
Stage1: reverb con gran reverberación posterior
Stage2: reverb con fuertes reflexiones anteriores
Hall1: reverb con clara reverberación
Hall2: reverb con rica reverberación

Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

+Time (Tiempo de Reverb) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajusta la longitud del tiempo de reverberación.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido reverberante. Cuanto más baja sea la frecuencia, más frecuencias altas se cortarán, proporcionando una reverberancia más suave y enmudecida. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro a Bypass.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

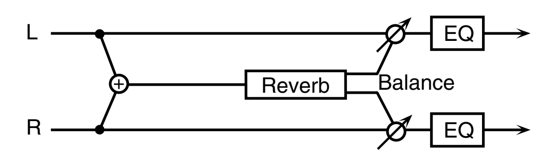
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

27: Gate Reverb [01H, 56H]

Gate Reverb es un tipo especial de reverberación en la que el sonido reverberante se corta antes de su longitud natural.



Type (Tipo reverberación de compuerta)
Norm/Reverse/Sweep1/2 [1 (40 03 03)]

Selecciona el tipo de reverberación.

Norm: gate reverb convencional
Reverse: reverberación inversa
Sweep1: el sonido reverberante va de derecha a izquierda
Sweep2: el sonido reverberante va de izquierda a derecha

Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Gate Time 5–500ms [3 (40 03 05)]

Ajusta el tiempo desde que se oye la reverberación hasta que desaparece.

+Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

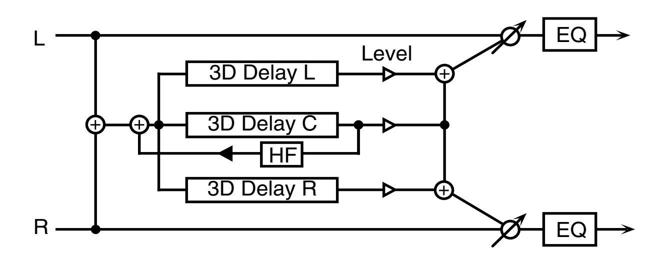
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

#Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

28: 3D Delay [01H, 57H]

Aplica un efecto 3D al sonido delay. El sonido delay se situará a 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Dly Tm C (Tiempo Delay central) 0–500ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se inicia el sonido delay del centro.

Dly Tm L (Tiempo Delay izquierdo) 0–500ms [2 (40 03 04)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se inicia el sonido delay izquierdo.

Dly Tm R (Tiempo Delay derecho)0–500ms [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se inicia el sonido delay derecho.

+Feedback (Feedback de Delay) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Ajusta la cantidad (%) del sonido delay del centro que volverá a la entrada. Con ajustes negativos (-), la fase se invertirá.

Dly Lev C (Nivel de Delay central) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta el volumen del sonido del centro de Delay.

Dly Lev L (Nivel de Delay izquierdo) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta el volumen del sonido izquierdo de Delay.

Dly Lev R (Nivel de Delay derecho) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajusta el volumen del sonido derecho de Delay.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se corta la gama alta cuando el sonido Delay del centro es devuelto a la entrada. Si no desea cortar la gama alta, ajuste este parámetro a Bypass.

Out (Modo de salida) Altavoz/Auriculares [15 (40 03 11)]
Especifica el método que se utilizará para oír el sonido de salida de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se puede conseguir si selecciona Speaker al utilizar altavoces, o Phones al utilizar auriculares (p.84).

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

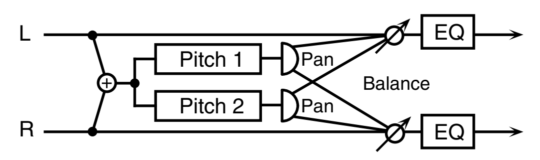
Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

Efectos que modifican la afinación (tipo pitch shift)

29: 2 Pitch Shifter (Desafinador de 2 voces) [01H, 60H]

Un Pitch Shifter desafina el sonido original. Este desafinador de 2 voces cuenta con dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



+Coarse 1 (Afinación aprox. 1) -24–0–+12 [1 (40 03 03)]
Ajusta la afinación de Pitch Shift 1 en intervalos de semitono (octavas de -2 a +1).

Fine 1 (Afinación precisa 1) -100–0–+100 [2 (40 03 04)]
Realiza pequeños ajustes a la afinación de Pitch Shift 1 en intervalos de 2 por cien (cientos de -100 a +100).

Pre Dly 1 (Tiempo Pre Delay 1) 0–100ms [3 (40 03 05)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido de Pitch Shift 1.

EFX Pan 1 (Pan. de salida del efecto 1) L63–0–R63 [4 (40 03 06)]
Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift 1. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

#Coarse 2 (Afinación aprox. 2) -24–0–+12 [5 (40 03 07)]
Ajusta la afinación de Pitch Shift 2 en intervalos de semitono (octavas -2 a +1).

Fine 2 (Afinación precisa 2) -100–0–+100 [6 (40 03 08)]
Realiza pequeños ajustes a la afinación de Pitch Shift 2 en intervalos de 2 por cien (cientos de -100 a +100).

Pre Dly 2 (Tiempo Pre Delay 2) 0–100ms [7 (40 03 09)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido Pitch Shift 2.

EFX Pan 2 (Pan. de salida del efecto 2) L63–0–R63 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift 2. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Shift Mode (Modo del desafinador) 1–5 [9 (40 03 0B)]
Si establece ajustes altos en este parámetro, le proporcionará una respuesta lenta, pero una afinación estable.

L.Bal (Balance de nivel) A> 0B–A0<B [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido Pitch Shift 1 y Pitch Shift 2.

Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

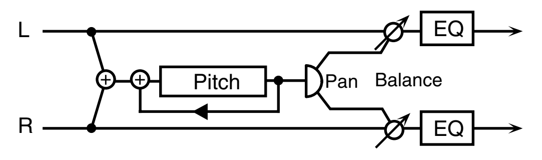
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

30: Fb P.Shifter (Desafinador Feedback) [01H, 61H]

Este desafinador permite que el sonido desafinado vuelva al efecto.



+P.Coarse (Afinación aproximada) -24–0–+12 [1 (40 03 03)]
Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitono (-2–+1 octavas).

P.Fine (Afinación precisa) -100–0–+100 [2 (40 03 04)]
Realiza pequeños ajustes a la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 por cien (-100–+100 cientos).

#Feedback (Nivel de Feedback) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Tiempo Pre Delay) 0–100ms [4 (40 03 06)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido desafinado.

Mode (Modo del desafinador) 1–5 [5 (40 03 07)]
Si establece ajustes altos en este parámetro, le proporcionará una respuesta lenta, pero una afinación estable.

EFX Pan (Pan. de salida del efecto) L63–0–R63 [6 (40 03 08)]
Ajusta la posición estéreo del sonido desafinado. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

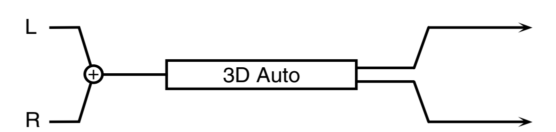
Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

Otros

31: 3D Auto [01H, 70H]

El efecto 3D Auto gira la posición del sonido.



Azimuth 180/L168–0–R168 [1 (40 03 03)]
Ajusta la posición en la que el sonido se detendrá cuando se detenga la rotación.
El ajuste a 0 coloca el sonido en el centro.

+Speed 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de la rotación.

Clockwise -/+ [3 (40 03 05)]
Ajusta la dirección de la rotación. El ajuste **-** es en sentido antihorario, y **+** es en sentido horario.

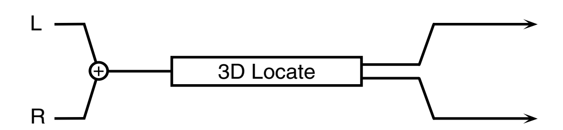
#Turn Off/On [4 (40 03 06)]
Activa o detiene la rotación. Si está activado, el sonido gira. Si está desactivado, la rotación se detendrá en la posición especificada por Azimuth.

Out (Modo de salida) Altavoz/Auriculares [15 (40 03 11)]
Especifica el método que se utilizará para oír el sonido de salida de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se puede conseguir si selecciona Speaker al utilizar altavoces, o Phones al utilizar auriculares (p.84).

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

32: 3D Manual [01H, 71H]

Coloca el efecto 3D en la posición deseada.



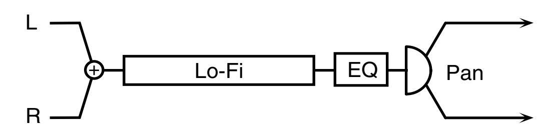
+Azimuth 180/L168–0–R168 [1 (40 03 03)]
Especifica la posición. El ajuste a 0 coloca el sonido en el centro.

Out (Modo de salida) Altavoz/Auriculares [15 (40 03 11)]
Especifica el método que se utilizará para oír el sonido de salida de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se puede conseguir si selecciona Speaker al utilizar altavoces, o Phones al utilizar auriculares (p.84).

#Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

33: Lo-Fi 1 [01H, 72H]

Lo-Fi 1 es un efecto que degrada la calidad del sonido de manera intencionada.



Pre Filter (Tipo de Pre Filtro) 1–6 [1 (40 03 03)]
especifica el tipo de filtro que se aplicará antes de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Tipo Lo-Fi 1–9 [2 (40 03 04)]
Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido será más pobre cuanto más se aumente este valor.

Post Filter (Tipo Post Filtro) 1–6 [3 (40 03 05)]
Especifica el tipo de filtro que se aplicará después de que el sonido haya pasado a través del efecto Lo-Fi.

+Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el procesado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

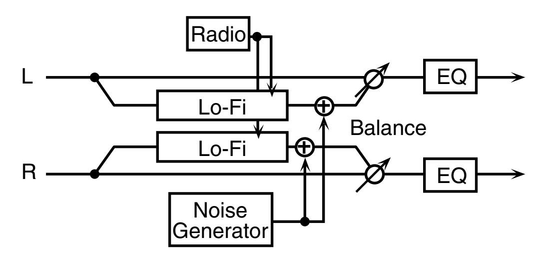
#Pan (Panoramización de salida) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

34: Lo-Fi 2 [01H, 73H]

Lo-Fi 2 es un efecto que degrada intencionadamente la calidad del sonido y permite añadir diversos ruidos.

* *Si los ajustes R.Detune (Radio Detune), W/P Level (White/Pink Noise Level), Disc Nz Lev (Disc Noise Level), o Hum Level están activados, se oirá ruido incluso cuando el sonido de entrada esté enmudecido.*



Tipo Lo-Fi 1–6 [1 (40 03 03)]
Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido será más pobre cuanto más se aumente este valor.

Fil Type (Tipo de Filtro) Off/LPF/HPF [2 (40 03 04)]
Especifica el tipo de filtro que se aplicará después de que el sonido haya pasado a través del efecto Lo-Fi.

Cutoff (Frecuencia de corte) 250–8 k [3 (40 03 05)]
Especifica la frecuencia de corte del filtro que se aplicará después de que el sonido haya pasado a través del efecto Lo-Fi.

+R.Detune (Desafinación de radio) 0–127 [4 (40 03 06)]
Simula el ruido de una radio. Cuanto más alto es este valor, más tendencia tiene a aumentar el ruido.

R.Nz Lev (Nivel de Ruido de Radio) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta el volumen del ruido de radio.

W/P Sel (Selección de Ruido White/Pink) White/Pink [6 (40 03 08)]
Selecciona los ruidos white o ruidos pink.

W/P LPF (LPF de Ruido White/Pink) 250–6.3 k/Bypass [7 (40 03 09)]
Especifica la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica a los ruidos white o ruidos pink.

W/P Level (Nivel de Ruido White/Pink) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Especifica el volumen de ruidos white o pink.

Disc Type (Tipo de ruido de disco) LP/EP/SP/RND [9 (40 03 0B)]
Selecciona el tipo de ruido de grabación. La frecuencia a la que se oye el ruido dependerá del tipo seleccionado.

Disc LPF (LPF de ruido de disco) 250–6.3 k/Bypass [10 (40 03 0C)]
Especifica la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación.

Disc Nz Lev (Nivel de Ruido de Disco) 0–127 [11 (40 03 0D)]
Especifica el volumen del ruido de grabación.

Hum Type (Tipo de Ruido de Zumbido) 50/60 Hz [12 (40 03 0E)]
Selecciona el tipo de ruido de zumbido.

Hum LPF (LPF de ruido de zumbido)
250–6.3 k/Bypass [13 (40 03 0F)]

Especifica la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica a un ruido de zumbido.

Hum Level (Nivel de ruido de zumbido) 0–127 [14 (40 03 10)]

Especifica el volumen del ruido de zumbido.

M/S (Conmutador Mono/Stereo)
Mono/Stereo [15 (40 03 11)]

Selecciona cuándo el sonido de efecto será monaural o estéreo.

#Balance (Balance del efecto) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el del efecto.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajusta el gain de la gama de frecuencia alta.

Pan (Mono) (Pan. de salida (Mono))
L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Al utilizar el modo Mono, ajuste la posición estéreo del sonido de salida. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

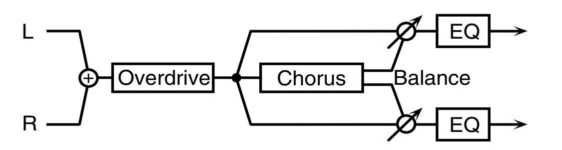
Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

Efectos que conectan dos tipos de efectos en series (series 2)

35: OD → Chorus (Overdrive → Chorus) [02H, 00H]

Este efecto conecta un overdrive y un chorus en series.



OD Drive (Unidad Overdrive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el grado de distorsión de overdrive. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+OD Pan (Pan. de salida de la unidad Overdrive)
L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive)
Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador Overdrive Amp)
Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el OD Amp.

Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

#Cho Bal (Balance de Chorus)D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de chorus y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido overdrive, y con el ajuste D0<E, saldrá el sonido overdrive que pasa a través de chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

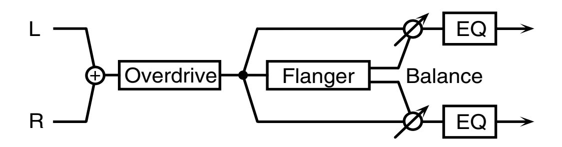
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

36: OD → Flanger (Overdrive → Flanger) [02H, 01H]

Este efecto conecta un overdrive y un flanger en series.



OD Drive (Unidad Overdrive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el grado de distorsión de overdrive. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+OD Pan (Pan. de salida Overdrive)L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador Overdrive Amp) Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el OD Amp.

FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

#FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de flanger y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido overdrive, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido overdrive que pasa a través de flanger.
"D" o "E" en la pantalla significa respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

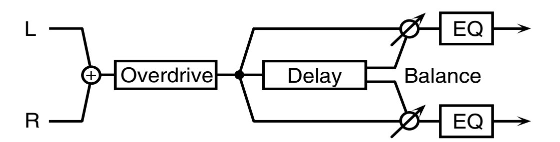
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

37: OD → Delay (Overdrive → Delay) [02H, 02H]

Este efecto conecta un overdrive y un delay en series.



OD Drive (Unidad Overdrive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el grado de distorsión de overdrive. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+OD Pan (Pan. de salida Overdrive)L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador Overdrive Amp) Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el OD Amp.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas del feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de delay y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido overdrive, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido overdrive que pasa a través de delay.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

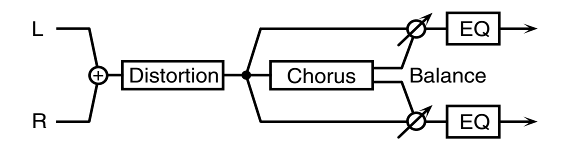
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

38: DS → Chorus (Distortion → Chorus) [02H, 03H]

Este efecto conecta un distortion y un chorus en series.



DS Drive (Unidad de Distorsión) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+DS Pan (Pan. de salida de distorsión) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]
Ajusta la posición estéreo del sonido distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

DS Amp (Tipo de simulador ampli. de Distortion) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble
- 3-Stk: gran amplificador apilable triple

DS Amp Sw (Conmutador Distortion Amp) Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el DS Amp.

Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

#Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de chorus y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido distortion, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido distortion que pasa a través de chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

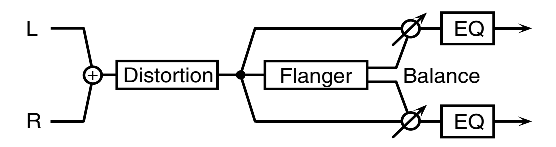
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

39: DS → Flanger (Distortion → Flanger) [02H, 04H]

Este efecto conecta un distortion y un flanger en series.



DS Drive (Unidad de Distorsión) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+DS Pan (Pan. de salida de distorsión) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]
Ajusta la posición estéreo del sonido distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

DS Amp (Tipo de simulador ampli. de Distortion) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble
- 3-Stk: gran amplificador apilable triple

DS Amp Sw (Conmutador Distortion Amp) Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el DS Amp.

FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

#FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de flanger y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido distortion, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido distortion que pasa a través de flanger.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

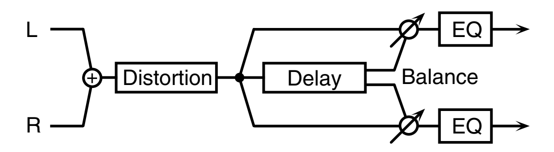
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

40: DS → Delay (Distortion → Delay) [02H, 05H]

Este efecto conecta un distortion y un delay en series.



DS Drive (Unidad de Distorsión) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el nivel de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

+DS Pan (Pan. de salida de distorsión) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]
Ajusta la posición estéreo del sonido distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

DS Amp (Tipo de simulador ampli. de Distortion) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

DS Amp Sw (Conmutador Distortion Amp) Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el DS Amp.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas de feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de delay y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido distortion, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido distortion que pasa a través de delay.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

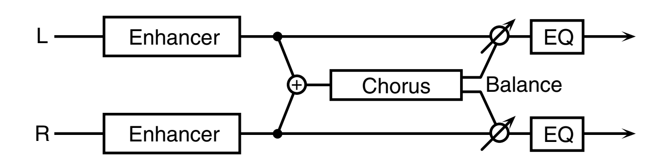
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

41: EH → Chorus (Enhancer → Chorus) [02H, 06H]

Este efecto conecta un enhancer y un chorus en series.



+EH Sens (Sensibilidad de Enhancer) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (Nivel de Mezcla del Enhancer) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta la proporción con la que los overtones generados por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

#Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E[10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de chorus y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido enhancer, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido enhancer que pasa a través de chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

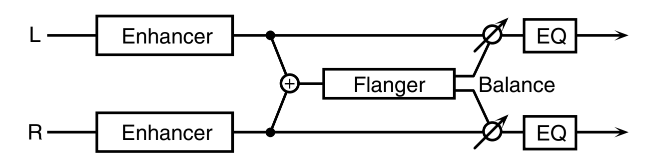
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

42: EH → Flanger (Enhancer → Flanger) [02H, 07H]

Este efecto conecta un enhancer y un flanger en series.



+EH Sens (Sensibilidad de Enhancer) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (Nivel de Mezcla del Enhancer) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta la proporción con la que los overtones generados por el enhancer se combinan con el sonido directo.

FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

#FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de flanger y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido enhancer, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido enhancer que pasa a través de flanger.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

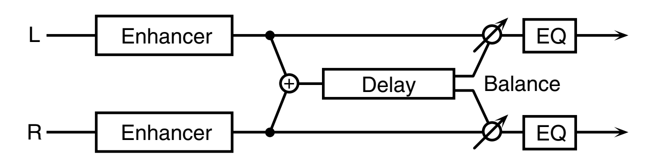
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

43: EH → Delay (Enhancer → Delay) [02H, 08H]

Este efecto conecta un enhancer y un delay en series.



+EH Sens (Sensibilidad de Enhancer) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (Nivel de Mezcla del Enhancer) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta la proporción con la que los overtones generados por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las frecuencias altas de delay feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de delay y el que no. con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido enhancer, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido enhancer que pasa a través de delay.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]

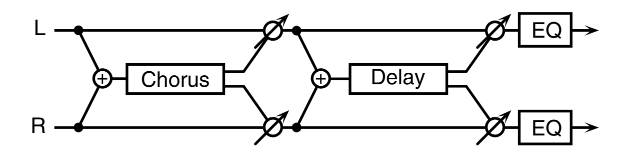
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

44: Cho → Delay (Chorus → Delay) [02H, 09H]

Este efecto conecta un chorus y un delay en series.



Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

+Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido directo. Con el ajuste a D0<E, sólo saldrá el sonido chorus.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las frecuencias altas de feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de delay y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido chorus, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido chorus que pasa a través de delay.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

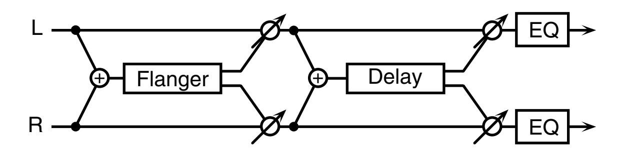
Low Gain (Gain bajo) -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

45: FL → Delay (Flanger → Delay) [02H, 0AH]

Este efecto conecta un flanger y un delay en series.



FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

+FL Fb (Nivel Feedback de Flanger)-98%–+98% [4 (40 03 06)]
Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido directo. Con el ajuste a D0<E, sólo saldrá el sonido flanger.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las frecuencias altas de delay feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de delay y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido flanger, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido flanger que pasa a través de delay.
“D” o “E” en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

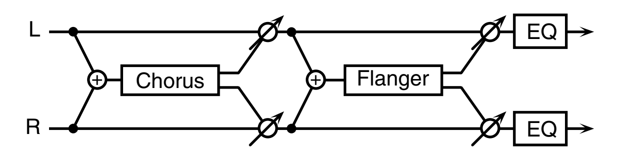
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

46: Cho → Flanger (Chorus → Flanger) [02H, 0BH]

Este efecto conecta un chorus y un flanger en series.



Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

+Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido directo. Con el ajuste a D0<E, sólo saldrá el sonido chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

FL Dly (Tiempo Pre Delay de Flanger) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger)
-98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

#FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido que pasa a través de flanger y el que no. Con el ajuste a D>0E, sólo saldrá el sonido chorus, y con el ajuste a D0<E, saldrá el sonido chorus que pasa a través de flanger.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajusta el gain de la frecuencia baja.

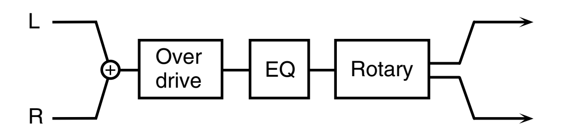
Hi Gain (Gain alto) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

Efectos que conectan tres o más tipos de efectos en series (series 3/series 4/series 5)

47: Rotary Multi [03H, 00H]

Conecta los efectos Overdrive (OD), 3-band equalizer (EQ), y Rotary (RT) en series.



● OD (Overdrive)

+OD Drive 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Sw (Conmutador Overdrive) Off/On [2 (40 03 04)]
Activa/desactiva el efecto Overdrive.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [3 (40 03 05)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia media EQ) 200–6.3k [4 (40 03 06)]
Ajusta la frecuencia central de gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq del cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará al incrementar el valor.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [6 (40 03 08)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● RT (Rotación)

RT L Slow (Intervalo lento de frecuencia baja RT)
0.05–10.0 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad lenta.

RT L Fast (Intervalo rápido de frecuencia baja RT)
0.05–10.0 [9 (40 03 0B)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad rápida.

RT Lo Accl (Aceleración de frecuencia baja RT)
0–15 [10 (40 03 0C)]
Ajusta el tiempo con el que la velocidad de rotación del rotor de gama baja cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores requieren más tiempo para alcanzar la nueva velocidad rotativa.

RT Lo Lev (Nivel de frecuencia baja RT)
0–127 [11 (40 03 0D)]
Ajusta el volumen del rotor de gama baja.

RT H Slow (Intervalo lento de frecuencia alta RT) 0.05–10.0 [12 (40 03 0E)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad lenta.

RT H Fast (Intervalo rápido de frecuencia alta RT) 0.05–10.0 [13 (40 03 0F)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad rápida.

RT Hi Accl (Aceleración de frecuencia alta RT) 0–15 [14 (40 03 10)]

Ajusta el tiempo con el que la velocidad de rotación del rotor de gama alta cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores requerirán más tiempo para alcanzar la nueva velocidad de rotación.

RT Hi Lev (Nivel de frecuencia alta RT) 0–127 [15 (40 03 11)]

Ajusta el volumen del rotor de gama alta.

RT Sept (Separación RT) 0–127 [16 (40 03 12)]

Ajusta la distribución espacial del sonido rotativo.

#Velocidad RT Lenta/Rápida [17 (40 03 13)]

Cambia simultáneamente la velocidad rotativa de ambos rotores, el de gama baja y el de gama alta.

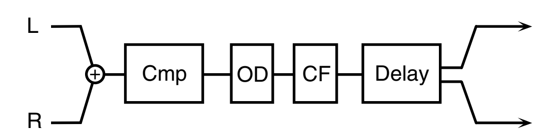
- Lenta: Disminuye la rotación de la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Slow/RT H Slow).
- Rápida: Aumenta la rotación de la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Fast/RT H Fast).

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

48: GTR Multi 1 (Guitar Multi 1) [04H, 00H]

Guitar Multi 1 conecta los efectos Compressor (Cmp), Overdrive o Distortion (OD), Chorus o Flanger (CF), y Delay (Dly) en series.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Ataque de Compresor) 0–127 [1 (40 03 03)]

Ajusta el tiempo durante el cual el sonido se elevará después de entrar.

Cmp Sus (Sustain de Compresor) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta el tiempo durante el cual los sonidos a un nivel bajo se enfatizan hasta que alcanzan un volumen especificado. Si aumenta el valor disminuirá el tiempo. Cuando el valor se modifica, el nivel también cambia.

Cmp Level (Nivel de Compresor) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajusta el volumen del sonido compressor.

Cmp Sw (Conmutador Compressor)Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el efecto compressor.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección de OD) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Selecciona el efecto Overdrive o Distortion.

+Unidad OD 0–127 [6 (40 03 08)]

Ajusta la profundidad de distorsión. El volumen cambiará junto con la profundidad de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador Amp de OD) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble
- 3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [8 (40 03 0A)]

Activa/desactiva el OD Amp.

OD L Gain (Gain bajo OD) -12–+12 [9 (40 03 0B)]

Ajusta el gain de gama baja.

OD H Gain (Gain alto OD) -12–+12 [10 (40 03 0C)]

Ajusta el gain de gama alta.

OD Sw (Conmutador OD) Off/On [11 (40 03 0D)]

Activa/desactiva Overdrive o Distortion.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]

Selecciona el efecto Chorus o Flanger.

Intervalo CF 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]

Ajusta la velocidad de modulación.

Profundidad CF 0–127 [14 (40 03 10)]

Ajusta la profundidad de modulación.

CF Fb (CF Feedback) -98%–+98% [15 (40 03 11)]

Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que es devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]

Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–635ms [17 (40 03 13)]

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) 0–127 [18 (40 03 14)]

Ajusta la cantidad de sonido delay que es devuelto a la entrada.

#Dly Mix (Mezcla de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]

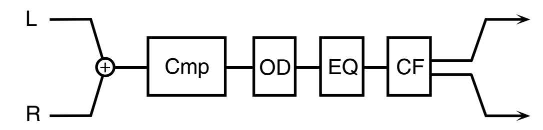
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

49: GTR Multi 2 (Guitar Multi 2) [04H, 01H]

Guitar Multi 2 contiene los efectos Compressor (Cmp), Overdrive o Distortion (OD), Equalizer (EQ), y Chorus o Flanger (CF) conectados en series.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Ataque de Compresor) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo durante el cual el sonido se elevará después de entrar.

Cmp Sus (Sustain de Compresor) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el tiempo durante el cual los sonidos a un nivel bajo se elevan hasta alcanzar un volumen especificado.
Si aumenta el valor disminuirá el tiempo. Cuando el valor se modifica, el nivel también cambia.

Cmp Level (Nivel de Compresor) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta el volumen del sonido compressor.

Cmp Sw (Conmutador Compressor)Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el efecto compressor.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección OD) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Selecciona Overdrive o Distortion.

+OD Drive (Unidad OD) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra
- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble
- 3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [8 (40 03 0A)]
Activa/desactiva OD Amp.

OD Sw (Conmutador OD) Off/On [9 (40 03 0B)]
Activa/desactiva Overdrive o Distortion.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia de EQ) 200–6.3k [11 (40 03 0D)]
Ajusta la frecuencia central de la gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq del cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará al aumentar el valor.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [13 (40 03 0F)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [14 (40 03 10)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Selecciona el efecto Chorus o Flanger.

Intervalo CF 0.05–6.40 [16 (40 03 12)]
Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Profundidad CF 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta la profundidad de modulación de chorus o flanger.

CF Fb (Feedback de CF) -98%–+98% [18 (40 03 14)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

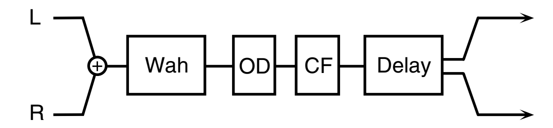
* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

#CF Mix (Mezcla de CF) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

50: GTR Multi 3 (Guitar Multi 3) [04H, 02H]

Guitar Multi 3 conecta los efectos Wah (Wah), Overdrive o Distortion (OD), Chorus o Flanger (CF), y Delay (Dly) en serie.



● Wah

Wah Fil (Tipo de filtro Wah) LPF/BPF [1 (40 03 03)]
Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se producirá con una amplia gama de frecuencia.
BPF: El efecto wah se producirá con una reducida gama de frecuencia.

+Wah Man (Wah Manual) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta la frecuencia central en la que se producirá el efecto.

Wah Peak 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta el sistema con el que el efecto wah se aplicará en la zona del centro de la frecuencia. Los ajustes bajos producirán un efecto wah en una amplia zona alrededor del centro de la frecuencia, y los ajustes altos producirán un efecto wah en una reducida zona alrededor del centro de la frecuencia.

Wah Sw (Conmutador Wah) Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el efecto Wah.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección OD) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Selecciona Overdrive o Distortion.

#OD Drive (Unidad Overdrive) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta la profundidad de distorsión. El volumen cambiará junto con la profundidad de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp) Off/On [8 (40 03 0A)]
Activa/desactiva OD Amp.

OD L Gain (Gain bajo de OD) -12–+12 [9 (40 03 0B)]
Ajusta el gain de gama baja para el sonido overdrive (o distortion).

OD H Gain (Gain alto de OD) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Ajusta el gain de gama alta para el sonido overdrive (o distortion).

OD Sw (Conmutador OD) Off/On [11 (40 03 0D)]
Activa/desactiva overdrive o distortion.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Selecciona Chorus o Flanger.

Intervalo CF 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Profundidad CF 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta la profundidad de modulación de chorus o flanger.

CF Fb (Feedback de CF) -98%–+98% [15 (40 03 11)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

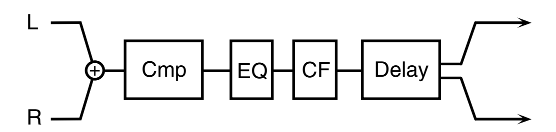
Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) 0–127 [18 (40 03 14)]
Ajusta la cantidad de sonido delay que será devuelto a la entrada.

Dly Mix (Mezcla de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

51: Clean Gt Multi1 (Clean Guitar Multi 1) [04H, 03H]

Clean Guitar Multi 1 conecta los efectos Compressor (Cmp), Equalizer (EQ), Chorus o Flanger (CF), y Delay (Dly) en series.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Ataque de Compresor) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo durante el cual el sonido se elevará después de entrar.

Cmp Sus (Sustain de Compresor) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el tiempo durante el cual los sonidos a un nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado.
Si aumenta el valor disminuirá el tiempo. Cuando se modifica el valor, el nivel también cambia.

Cmp Level (Nivel de Compresor) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta el volumen del sonido compressor.

Cmp Sw (Conmutador Compressor)Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el efecto compressor.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [5 (40 03 07)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia media EQ) 200–6.3k [6 (40 03 08)]
Ajusta la frecuencia central para la gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará al aumentar el valor.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [8 (40 03 0A)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [9 (40 03 0B)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [10 (40 03 0C)]
Selecciona Chorus o Flanger.

Frecuencia CF 0.05–6.40 [11 (40 03 0D)]
Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Profundidad CF 0–127 [12 (40 03 0E)]
Ajusta la profundidad de modulación de chorus o flanger.

CF Fb (Feedback de CF) -98%–+98% [13 (40 03 0F)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

+CF Mix (Mezcla de CF) 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–635ms [15 (40 03 11)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) 0–127 [16 (40 03 12)]
Ajusta la cantidad de sonido delay que es devuelto a la entrada.

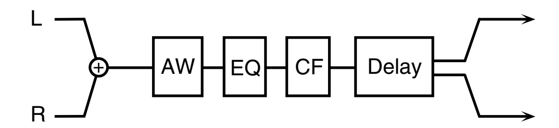
Dly HF (Delay HF Dump) 315-8k/Bypass[17 (40 03 13)]
Ajusta la frecuencia a la que se cortará la gama alta desde el sonido delay que es devuelto a la entrada. Si no desea cortar la gama alta del sonido devuelto, seleccione Bypass.

#Dly Mix (Mezcla de Delay) 0–127 [18 (40 03 14)]
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

52: Clean Gt Multi2 (Clean Guitar Multi 2) [04H, 04H]

Clean Guitar Multi 2 contiene los efectos Auto-wah (AW), Equalizer (EQ), Chorus o Flanger (CF), y Delay (Dly) conectados en series.



● AW (Auto-wah)

AW Filter (Tipo de filtro Auto-wah)LPF/BPF [1 (40 03 03)]
Selecciona el tipo de filtro para Auto-wah.

LPF: El efecto wah se producirá con una amplia gama de frecuencia.

BPF: El efecto wah se producirá con una reducida gama de frecuencia.

+AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el centro de la frecuencia en la que se producirá el efecto auto-wah.

AW Peak (Pico de Auto-wah) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta el sistema con el cual se aplicará el efecto wah en la zona del centro de la frecuencia. Los ajustes bajos producen un efecto wah en una amplia zona alrededor del centro de la frecuencia, y los ajustes altos producen un efecto wah en una reducida zona del centro de la frecuencia.

AW Rate (Frecuencia de Auto-wah) 0.05–6.40 [4 (40 03 06)]
Ajusta la velocidad de modulación del Auto-wah.

AW Depth (Profundidad de Auto-wah) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la profundidad de modulación de Auto-wah.

AW Sw (Conmutador Auto-wah) Off/On [6 (40 03 08)]
Activa/desactiva Auto-wah.

● EQ (Ecualizador)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia media EQ) 200–6.3k [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia central para la gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará al aumentar el valor.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [11 (40 03 0D)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Selecciona Chorus o Flanger.

Frecuencia CF 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Profundidad CF 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta la profundidad de modulación de chorus o flanger.

CF Fb (Feedback de CF) -98%–+98% [15 (40 03 11)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

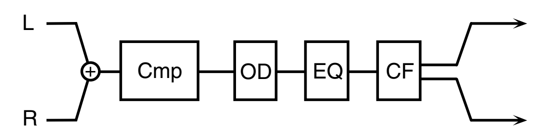
Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) 0–127 [18 (40 03 14)]
Ajusta la cantidad de sonido delay que será devuelto a la entrada.

#Dly Mix (Mezcla de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

53: Bass Multi [04H, 05H]

Bass Multi contiene los efectos Compressor (Cmp), Overdrive o Distortion (OD), Equalizer (EQ), y Chorus o Flanger (CF) conectados en series.



● Cmp (Compressor)

Cmp Atck (Ataque de Compresor) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo durante el cual se elevará el sonido después de entrar.

Cmp Sus (Sustain de Compresor) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el tiempo durante el cual los sonidos a un nivel bajo se elevarán hasta alcanzar el volumen especificado.
Si aumenta el valor disminuirá el tiempo. Cuando se modifica el valor, el nivel también cambia.

Cmp Level (Nivel de Compresor) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta el volumen del sonido compressor.

Cmp Sw (Conmutador Compressor)Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el efecto compressor.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección OD) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Selecciona el bajo de guitarra Overdrive o Distortion.

+OD Drive (Unidad OD) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta la profundidad de distorsión. El volumen cambiará junto con la profundidad de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulación ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk [7 (40 03 09)]
Selecciona el tipo de amplificador de bajo

- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [8 (40 03 0A)]
Activa/desactiva el OD Amp.

OD Sw (Conmutador OD) Off/On [9 (40 03 0B)]
Activa/desactiva el efecto Overdrive/Distortion.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [10 (40 03 0C)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia media EQ)200–6.3k [11 (40 03 0D)]
Ajusta la frecuencia central para la gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará si el valor aumenta.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [13 (40 03 0F)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [14 (40 03 10)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección CF) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Selecciona Chorus o Flanger.

Frecuencia CF 0.05–6.40 [16 (40 03 12)]
Ajusta la velocidad de modulación de chorus o flanger.

Profundidad CF 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta la profundidad de modulación de chorus o flanger.

CF Fb (Nivel de Feedback CF)-98%–+98% [18 (40 03 14)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

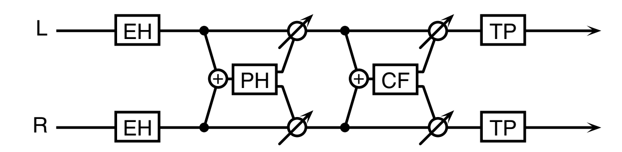
* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

#CF Mix 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

54: Rhodes Multi [04H, 06H]

Rhodes Multi contiene los efectos Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus o Flanger (CF), y Tremolo o Pan (TP) conectados en series.



● EH (Enhancer)

EH Sens (Sensibilidad de Enhancer)0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta la sensibilidad del enhancer.

EH Mix (Nivel de Mezcla del Enhancer) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el nivel en el cual los overtones generados por el enhancer se mezclarán con el sonido directo.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [3 (40 03 05)]
Ajusta la frecuencia central en la que se modulará el sonido.

PH Rate (Frecuencia de Phaser) 0.05–6.40 [4 (40 03 06)]
Ajusta la velocidad de modulación.

PH Depth (Profundidad de Phaser) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la profundidad de modulación.

PH Reso (Resonancia de Phaser) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajusta el énfasis de la zona cercana al centro de la frecuencia especificada por el parámetro PH Man.

PH Mix (Mezcla de Phaser) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción del sonido desafinado de fase que se mezclará con el sonido directo.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (Selección de CF) Chorus/Flangr [8 (40 03 0A)]
Selecciona el Chorus o Flanger.

CF LPF (Filtro pasa bajos CF) 250–6.3k/Bypass [9 (40 03 0B)]
Corta la gama de frecuencia alta del sonido chorus o flanger.

CF Dly (Pre Delay de CF) 0–100ms [10 (40 03 0C)]
Ajusta el tiempo desde el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus o flanger.

Frecuencia CF 0.05–6.40 [11 (40 03 0D)]
Ajusta la velocidad de modulación.

Profundidad CF 0–127 [12 (40 03 0E)]
Ajusta la profundidad de modulación.

CF Fb (Nivel Feedback de CF) -98%–+98% [13 (40 03 0F)]
Ajusta la cantidad (%) de sonido flanger que será devuelto a la entrada. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

* *En el caso de Chorus, esto no tendrá efecto.*

CF Mix 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta el volumen del sonido chorus o flanger.

● TP (Tremolo/Pan)

TP Sel (Selección de TP) Trem/Pan [15 (40 03 11)]
Selecciona Tremolo o Pan.

TP Mod WV (Onda de modulación TP) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [16 (40 03 12)]
Selecciona la forma con la que se modularán los efectos tremolo o pan.

- Tri: El sonido se modulará como una onda triangular.
- Sqr: El sonido se modulará como una onda cuadrada.
- Sin: El sonido se modulará como una onda sinuoside.
- Saw1,2: El sonido se modulará como una onda dentada.

Los **dientes** en Saw1 y Saw2 van en direcciones opuestas.



+TP Mod RT (Frecuencia de mod. TP) 0.05–6.40 [17 (40 03 13)]
Ajusta la velocidad de modulación.

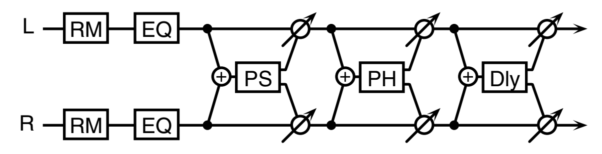
#TP Mod Dep (Profundidad de mod. TP) 0–127 [18 (40 03 14)]
Ajusta la profundidad de modulación.

TP Sw (Conmutador TP) Off/On [19 (40 03 15)]
Activa/desactiva los efectos tremolo o pan.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

55: Keyboard Multi [05H, 00H]

Keyboard Multi contiene los efectos Ring Modulator (RM), Equalizer (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) y Delay (Dly) conectados en series.
Ring Modulator es un efecto que aplica amplitud de modulación (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos de campana.



● RM (Ring Modulator)

+RM Mod Freq (Frecuencia de modulación RM) 0–127 [1 (40 03 03)]
Ajusta la frecuencia a la que se aplicará la modulación.

#RM Bal (Balance de RM) D>0E–D0<E [2 (40 03 04)]
Ajusta el balance entre el sonido directo y el modulado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (Gain bajo de EQ) -12–+12 [3 (40 03 05)]
Ajusta el gain de gama baja del ecualizador.

EQ M Fq (Frecuencia media EQ) 200–6.3k [4 (40 03 06)]
Ajusta la frecuencia central para la gama media del ecualizador.

EQ M Q (Mid Q de EQ) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]
Ajusta la amplitud de la zona centrada en el ajuste EQ M Fq en el cual el gain se verá afectado. La zona afectada se estrechará al aumentar el valor.

EQ M Gain (Gain medio de EQ) -12–+12 [6 (40 03 08)]
Ajusta el gain de la zona especificada por el parámetro EQ M Fq y el parámetro EQ M Q.

EQ H Gain (Gain alto de EQ) -12–+12 [7 (40 03 09)]
Ajusta el gain de gama alta del ecualizador.

● PS (Pitch Shifter)

PS Coarse (Afinación aprox. de PS) -24–0–+12 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la cantidad de desafinación en intervalos de semitono (octavas de -2 a +1).

PS Fine (Afinación precisa de PS) -100–0–+100 [9 (40 03 0B)]
Realiza pequeños ajustes a la desafinación en intervalos de 2 por cien (cientos de -100 a +100).

PS Mode (Modo del desafinador PS) 1–5 [10 (40 03 0C)]
Si se aumenta este valor, la respuesta será más lenta pero el sonido será más estable.

PS Bal (Balance de PS) D>0E–D0<E [11 (40 03 0D)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el desafinado.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [12 (40 03 0E)]
Ajusta la frecuencia central a la que se modulará el sonido phaser.

PH Rate (Frecuencia de Phaser) 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Ajusta la velocidad de modulación del phaser.

PH Depth (Profundidad de Phaser) 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta la profundidad de modulación del phaser.

PH Reso (Resonancia de Phaser) 0–127 [15 (40 03 11)]
Ajusta el énfasis en la zona del centro de la frecuencia especificada por el parámetro PH Man.

PH Mix (Mezcla de Phaser) 0–127 [16 (40 03 12)]
Ajusta la proporción con la cual el sonido desafinado de fase se mezclará con el sonido original.

● Dly (Delay)

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido delay.

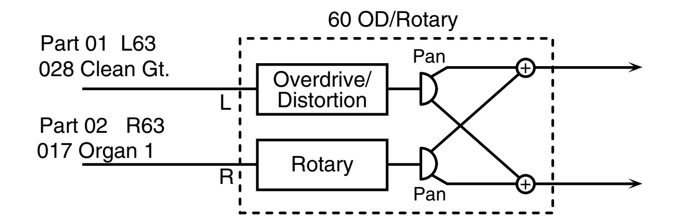
Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) 0–127 [18 (40 03 14)]
Ajusta la cantidad de sonido delay que será devuelto a la entrada.

Dly Mix (Nivel de Mezcla de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta la proporción con la que el sonido delay se mezcla con el sonido directo.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

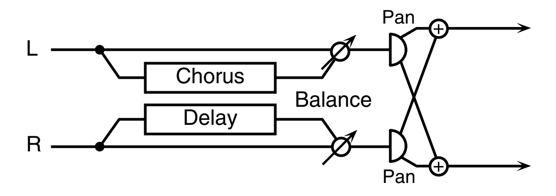
Efectos que conectan dos tipos de efecto en paralelo (parallel 2)

Los tipos de efecto en los que se conectan dos efectos diferentes en paralelo, le permiten aplicar distintos efectos a L (izquierda) y R (derecha) independientemente. Utilizando los efectos paralelos para el sonido de dos partes, podrá conseguir el mismo resultado que si utilizara dos unidades de efecto separadas.
Por ejemplo, puede seleccionar un sonido de guitarra para Part 1 y un sonido de órgano para Part 2. Después ajuste la panoramización a L63 (izquierda) para Part 1, y a R63 (derecha) para Part 2. Aplique el efecto **60: OD/Rotary** a ambas partes 1 y 2. Para realizar los ajustes apropiados a los parámetros de efecto **OD Pan** y **RT Pan**, puede aplicar Overdrive al sonido de guitarra y Rotary al sonido de órgano, echo que le permitirá utilizar dos efectos separados a la vez.



56: Cho/Delay (Chorus/Delay) [11H, 00H]

Este efecto conecta un chorus y un delay en paralelo.



Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

+Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Cho Pan (Pan. de salida Chorus)L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido chorus. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Cho Level (Nivel de Chorus) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido chorus.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción (%) del sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las frecuencias altas de feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

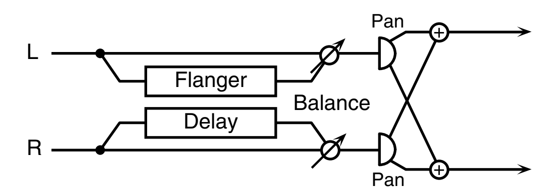
Dly Pan (Pan. de salida Delay)L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido delay. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Dly Level (Nivel de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

57: FL/Delay (Flanger/Delay) [11H, 01H]

Este efecto conecta un flanger y un delay en paralelo.



FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger) -98%–+98% [4 (40 03 06)]
Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

+FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

FL Pan (Pan. de salida Flanger) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido flanger. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

FL Level (Nivel de Flanger) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido flanger.

Dly Time (Tiempo de Delay) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido delay.

Dly Fb (Nivel Feedback de Delay) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Ajusta la proporción (%) de sonido delay que es devuelto a la entrada delay. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia con la que se cortará el sonido delay devuelto a la entrada delay. Si no desea cortar las frecuencias altas de delay feedback, ajuste este parámetro a Bypass.

#Dly Bal (Balance de Delay) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

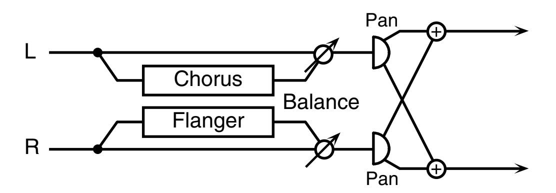
Dly Pan (Pan. de salida Delay) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido delay. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Dly Level (Nivel de Delay) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido delay.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

58: Cho/Flanger (Chorus/Flanger) [11H, 02H]

Este efecto conecta un chorus y un flanger en paralelo.



Cho Dly (Pre Delay de Chorus) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

Cho Rate (Frecuencia de Chorus) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Depth (Profundidad de Chorus) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

+Cho Bal (Balance de Chorus) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

Cho Pan (Pan. de salida Chorus) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido chorus. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Cho Level (Nivel de Chorus) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido chorus.

FL Dly (Pre Delay de Flanger) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Ajusta el tiempo delay desde que se inicia el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FL Rate (Frecuencia de Flanger) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

FL Depth (Profundidad de Flanger) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

FL Fb (Nivel Feedback de Flanger) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que es devuelto al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

#FL Bal (Balance de Flanger) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.
"D" o "E" en la pantalla significan respectivamente D (sonido directo) o E (sonido de efecto) en valores de 100.

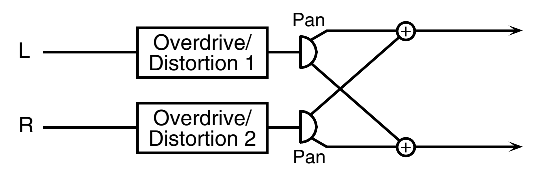
FL Pan (Pan. de salida Flanger) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido flanger. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

FL Level (Nivel de Flanger) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido flanger.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

59: OD1/OD2 (Overdrive/Distortion 1, 2) [11H, 03H]

Conecta dos efectos en paralelo, cada uno de los cuales le permite seleccionar Overdrive o Distortion.



● OD1 (Overdrive/Distortion 1)

OD1 Sel (Selección de OD1) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Selecciona Overdrive o Distortion para el ajuste 1.

+OD1 Drive (Unidad OD1) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta el grado de distorsión para el ajuste 1. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD1 Amp (Tipo de simulador ampli. de OD1) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra para el ajuste 1.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk gran amplificador apilable triple

OD1 Amp Sw (Conmutador OD1 Amp)Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el OD1 Amp.

OD1 Pan (Pan. de salida OD1)L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive o distortion para el ajuste 1. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel OD1 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajusta el volumen de overdrive o distortion para el ajuste 1.

● OD2 (Overdrive/Distortion 2)

OD2 Sel (Selección de OD2) Odrv/Dist [6 (40 03 08)]

Selecciona Overdrive o Distortion para el ajuste 2.

#OD2 Drive (Unidad OD2) 0–127 [7 (40 03 09)]

Ajusta el grado de distorsión para el ajuste 2. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD2 Amp (Tipo de simulador ampli. de OD2) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [8 (40 03 0A)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra para el ajuste 2.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD2 Amp Sw (Conmutador OD2 Amp)Off/On [9 (40 03 0B)]

Activa/desactiva el OD2 Amp.

OD2 Pan (Pan. de salida OD2)L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive o distortion para el ajuste 2. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel de OD2 0–127 [19 (40 03 15)]

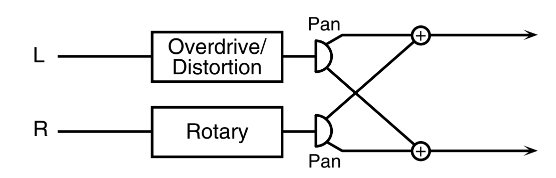
Ajusta el volumen de overdrive o distortion para el ajuste 2.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

60: OD/Rotary (Overdrive/Distortion, Rotary) [11H, 04H]

Conecta un Overdrive o Distortion en paralelo con Rotary.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección de OD) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Selecciona Overdrive o Distortion.

+OD Drive (Unidad OD) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta la profundidad de overdrive o distortion. El volumen cambiará junto con la profundidad de la distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de OD) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra de overdrive o distortion.

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de tipo individual
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el parámetro OD Amp.

OD Pan (Pan. de salida OD) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive o distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel OD 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajusta el volumen del sonido overdrive o distortion.

● RT (Rotary)

RT L Slow (Intervalo lento de frecuencia baja RT) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad lenta.

RT L Fast (Intervalo rápida de frecuencia baja RT) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad rápida.

RT Lo Accl (Aceleración de frecuencia baja RT) 0–15 [8 (40 03 0A)]

Ajusta el tiempo con el que la velocidad de rotación del rotor de gama baja cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores necesitarán más tiempo para alcanzar la nueva velocidad de rotación.

RT Lo Lev (Nivel de frecuencia baja RT)0–127 [9 (40 03 0B)]

Ajusta el volumen del rotor de gama baja.

RT H Slow (Intervalo lento de frecuencia baja RT) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad lenta.

RT H Fast (Intervalo rápido de frecuencia alta RT) 0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]

Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad rápida.

RT Hi Accl (Aceleración de frecuencia alta RT) 0–15 [12 (40 03 0E)]

Ajusta el tiempo con el que la velocidad de rotación del rotor de gama alta cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores necesitarán más tiempo para alcanzar la nueva velocidad de rotación.

RT Hi Lev (Nivel de frecuencia alta RT) 0–127 [13 (40 03 0F)]

Ajusta el volumen del rotor de gama alta.

RT Sept (Separación RT) 0–127 [14 (40 03 10)]

Ajusta la distribución espacial del sonido rotativo.

#Velocidad RT Lenta/Rápida [15 (40 03 11)]

Cambia simultáneamente la velocidad rotativa de ambos rotores, el de gama baja y el de gama alta.

Lenta: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Slow/RT H Slow).

Rápida: Aumenta la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Fast/RT H Fast).

RT Pan (Pan. de salida RT) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Ajusta la posición estéreo del sonido rotativo. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel de RT 0–127 [19 (40 03 15)]

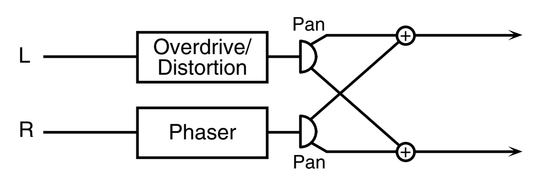
Ajusta el volumen del sonido rotativo.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

61: OD/Phaser (Overdrive/Distortion, Phaser) [11H, 05H]

Conecta un overdrive o distortion en paralelo con un phaser.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección de OD) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Selecciona Overdrive o Distortion.

+OD Drive (Unidad OD) 0–127 [2 (40 03 04)]

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Smal/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

Small: amplificador pequeña

BltIn: amplificador de tipo individual

2-Stk: gran amplificador apilable doble

3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [4 (40 03 06)]

Activa/desactiva el parámetro OD Amp.

OD Pan (Pan. de salida OD) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive o distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel OD 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajusta el volumen overdrive o distortion.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [6 (40 03 08)]

Ajusta la frecuencia central en la que se modulará el sonido.

#PH Rate (Frecuencia de Phaser) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajusta la velocidad de modulación.

PH Depth (Profundidad de Phaser) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajusta la profundidad de modulación.

PH Reso (Resonancia de Phaser) 0–127 [9 (40 03 0B)]

Ajusta el énfasis de la zona cercana a la frecuencia central, especificado por el parámetro PH Man.

PH Mix (Nivel de Mezcla de Phaser) 0–127 [10 (40 03 0C)]

Ajusta la proporción del sonido desafinado de fase que se mezclará con el sonido directo.

PH Pan (Pan. de salida Phaser)L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Ajusta la posición estéreo del sonido phaser. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel PH 0–127 [19 (40 03 15)]

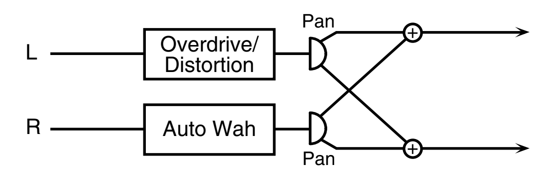
Ajusta el volumen del sonido phaser.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]

Ajusta el nivel de salida.

62: OD/Auto Wah (Overdrive/Distortion, Auto-wah)[11H, 06H]

Conecta un Overdrive o Distortion en paralelo con un Auto-wah.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (Selección de OD) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]
Selecciona Overdrive o Distortion.

+OD Drive (Unidad OD) 0–127 [2 (40 03 04)]
Ajusta el grado de overdrive o distortion. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Amp (Tipo de simulador ampli. de Overdrive) Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Selecciona el tipo de amplificador de guitarra de overdrive o distortion.

- Small: amplificador pequeño
- BltIn: amplificador de tipo individual
- 2-Stk: gran amplificador apilable doble
- 3-Stk: gran amplificador apilable triple

OD Amp Sw (Conmutador OD Amp)Off/On [4 (40 03 06)]
Activa/desactiva el parámetro OD Amp.

OD Pan (Pan. de salida OD) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido overdrive o distortion. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel OD 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido overdrive o distortion.

● AW (Auto-wah)

AW Filter (Tipo de filtro Auto-wah)LPF/BPF [6 (40 03 08)]
Selecciona el tipo de filtro de auto-wah.

- LPF: El efecto wah se producirá con una amplia gama de frecuencia.
- BPF: El efecto wah se producirá con una reducida gama de frecuencia.

AW Sens (Sensibilidad de Auto-wah) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajusta la sensibilidad con la que se controlará el filtro auto-wah.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia central en la cual se producirá el efecto auto-wah.

AW Peak (Pico de Auto-wah) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajusta el sistema con el que se aplicará el efecto wah a la zona de la frecuencia central. Los ajustes bajos producirán un efecto wah en una amplia zona alrededor del centro de la frecuencia, y los ajustes altos producirán un efecto wah en una reducida zona alrededor del centro de la frecuencia.

AW Rate (Frecuencia de Auto-wah)0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Ajusta la velocidad de modulación de auto-wah.

AW Depth (Profundidad de Auto-wah)0–127 [11 (40 03 0D)]
Ajusta la profundidad de modulación de auto-wah.

AW Pol (Polaridad de Auto-wah) Down/Up [12 (40 03 0E)]
Ajusta la dirección en la cual la frecuencia cambiará cuando se haya modulado el filtro auto-wah. Con el ajuste Up (arriba), el filtro cambia hacia una frecuencia más alta. Con el ajuste Down (abajo), cambia hacia una frecuencia más baja.

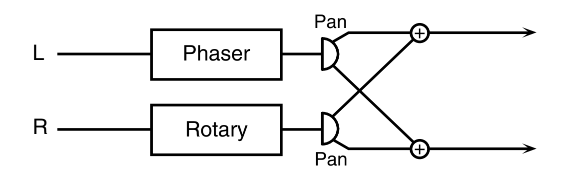
AW Pan (Pan. de salida Auto-wah) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido auto-wah. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

AW Level (Nivel de Auto-wah) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido auto-wah.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

63: PH/Rotary (Phaser, Rotary) [11H, 07H]

Conecta un efecto Phaser en paralelo con un efecto Rotary.



● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [1 (40 03 03)]
Ajusta la frecuencia central a la que se modulará el sonido.

+PH Rate (Frecuencia de Phaser) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación de phaser.

PH Depth (Profundidad de Phaser) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación de phaser.

PH Reso (Resonancia de Phaser) 0–127 [4 (40 03 06)]
Ajusta el énfasis de la zona cercana a la frecuencia central, especificado por el parámetro PH Man.

PH Mix (Nivel de Mezcla de Phaser) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la proporción del sonido desafinado de fase que se mezclará con el sonido directo.

PH Pan (Pan. de salida Phaser)L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido phaser. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

PH Level (Nivel de Phaser) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido phaser.

● RT (Rotary)

RT L Slow (Intervalo lento de frecuencia baja RT) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad lenta.

RT L Fast (Intervalo rápido de frecuencia baja RT) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama baja para el ajuste de velocidad rápida.

RT Lo Accl (Aceleración de frecuencia baja RT) 0–15 [8 (40 03 0A)]
Ajusta el tiempo con el que la velocidad de rotación del rotor de gama baja cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores necesitarán más tiempo para alcanzar la nueva velocidad de rotación.

RT Lo Lev (Nivel de frecuencia baja RT)0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajusta el volumen del rotor de gama baja.

RT H Slow (Intervalo lento de frecuencia alta RT) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad lenta.

RT H Fast (Intervalo rápido de frecuencia alta RT) 0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]
Ajusta la velocidad del rotor de gama alta para el ajuste de velocidad rápida.

RT Hi Accl (Aceleración de frecuencia alta RT) 0–15 [12 (40 03 0E)]
Ajusta el tiempo con el cual la velocidad de rotación del rotor de gama alta cambiará de velocidad lenta a velocidad rápida (o a la inversa). Los valores inferiores necesitarán más tiempo para alcanzar la nueva velocidad de rotación.

RT Hi Lev (Nivel de frecuencia alta RT) 0–127 [13 (40 03 0F)]
Ajusta el volumen del rotor de gama alta.

RT Sept (Separación de RT) 0–127 [14 (40 03 10)]
Ajusta la distribución del sonido rotativo.

#Velocidad RT Lenta/Rápida [15 (40 03 11)]
Cambia simultáneamente la velocidad de rotación de ambos rotores, el de gama alta y el de gama baja.

Lenta: Disminuye la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Slow/RT H Slow).

Rápida: Aumenta la rotación a la velocidad especificada (valores de parámetro RT L Fast/RT H Fast).

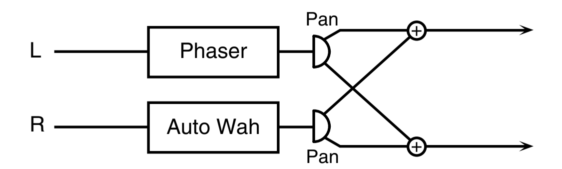
RT Pan (Pan. de salida RT) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido rotativo. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

Nivel de RT 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido rotativo.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

64: PH/Auto Wah (Phaser, Auto-wah) [11H, 08H]

Conecta un efecto Phaser y un efecto Auto-wah en paralelo.



● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [1 (40 03 03)]
Ajusta la frecuencia central en la que se modulará el sonido phaser.

+PH Rate (Frecuencia de Phaser) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Ajusta la velocidad de modulación de phaser.

PH Depth (Profundidad de Phaser) 0–127 [3 (40 03 05)]
Ajusta la profundidad de modulación de phaser.

PH Reso (Resonancia de Phaser) 0–127 [4 (40 03 06)]
Ajusta el énfasis de la zona cercana a la frecuencia central, especificado por el parámetro PH Man.

PH Mix (Nivel de Mezcla del Phaser) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajusta la proporción del sonido desafinado de fase que se mezclará con el sonido directo.

PH Pan (Pan. de salida Phaser)L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Ajusta la posición estéreo del sonido phaser. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

PH Level (Nivel de Phaser) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajusta el volumen del sonido phaser.

● AW (Auto-wah)

AW Filter (Tipo de filtro Auto-wah)LPF/BPF [6 (40 03 08)]
Selecciona el tipo de filtro para auto-wah.

LPF: El efecto wah se producirá con una amplia gama de frecuencia.
BPF: El efecto wah se producirá con una reducida gama de frecuencia.

AW Sens (Sensibilidad de Auto-wah) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajusta la sensibilidad con la que se modulará el filtro auto-wah.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajusta la frecuencia central en la que se producirá el efecto auto-wah.

AW Peak (Pico de Auto-wah) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Ajusta el sistema con el cual se aplicará el efecto wah en la zona del centro de la frecuencia. Los ajustes bajos producirán un efecto wah en una amplia zona alrededor del centro de la frecuencia, y los ajustes altos producirán un efecto wah en una reducida zona alrededor del centro de la frecuencia.

AW Rate (Frecuencia de Auto-wah)0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]
Ajusta la velocidad de modulación de auto-wah.

AW Depth (Profundidad de Auto-wah)0–127 [11 (40 03 0D)]
Ajusta la profundidad de modulación de auto-wah.

AW Pol (Polaridad de Auto-wah) Down/Up [12 (40 03 0E)]
Ajusta la dirección en la que la frecuencia cambiará cuando se haya modulado el filtro auto-wah. Con el ajuste Up (arriba), el filtro cambiará hacia una frecuencia más alta. Con el ajuste Down (abajo) cambiará hacia una frecuencia baja.

AW Pan (Pan. de salida Auto-wah) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Ajusta la posición estéreo del sonido auto-wah. L63 es izquierda, 0 es centro, y R63 es derecha.

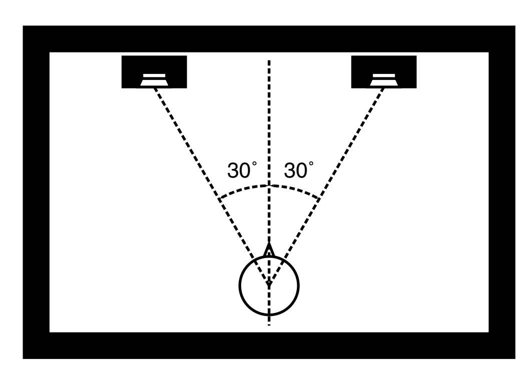
AW Level (Nivel de Auto-wah) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajusta el volumen del sonido auto-wah.

Level (Nivel de salida) 0–127 [20 (40 03 16)]
Ajusta el nivel de salida.

Utilizar efectos 3D
Los cuatro siguientes efectos 3D utilizan la tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una espaciosidad que no pueden producir los efectos delay, reverb, chorus, etc.

20: 3DChorus
28: 3DDelay
31: 3DAuto
32: 3DManual

Al utilizar estos efectos, es recomendable que coloque los altavoces de la siguiente manera. Compruebe también que los altavoces estén a una distancia suficiente de la pared.



Si los altavoces izquierdo y derecho están muy separados, o si hay demasiada reverberación, el efecto 3D no aparecerá por completo.
Cada uno de estos efectos tiene un parámetro **Out (Modo Output)**. Si el sonido de los jacks OUTPUT se tiene que oír a través de los altavoces, ajuste este parámetro a Speaker. Si el sonido se tiene que oír por los auriculares, ajuste el parámetro a Phones. Así es seguro que se oirá un óptimo efecto 3D. Si el parámetro no se ajusta correctamente, el efecto 3D no aparecerá por completo.

Funcionamiento a través de MIDI

Para aplicar un Efecto de inserción a una Parte determinada utilizando mensajes MIDI, transmita los siguientes Mensajes Exclusivos del Sistema sucesivamente.

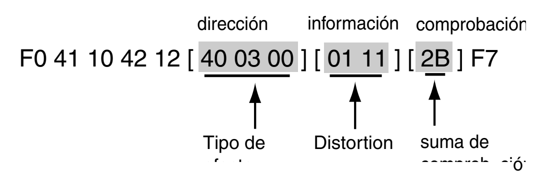
dirección información comprobación

1. F0 41 10 42 12 [40 03 00] [. .] [. .] F7
2. F0 41 10 42 12 [40 03 03] [. .] [. .] F7
   [40 03 20]
3. F0 41 10 42 12 [40 4x 22] [. .] [. .] F7

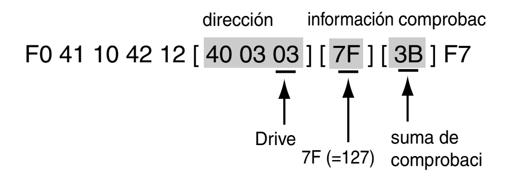
Dirección 1: EFX TYPE
Información 1: Utilice los dos valores MSB y LSB para especificar el tipo de efecto. Si desea más detalles acerca del tipo de efecto, consulte **Tipos de efectos de inserción** (p.48) y **Lista de efectos de inserción** (p.156).
Dirección 2: EFX PARAMETER 1 (– 20)
Si desea más detalles acerca de los parámetros, consulte **Tipos de efectos de inserción** (p.48) y **Lista de efectos de inserción** (p.156).
Información 2: Especifique el valor del parámetro en el intervalo de 00 – 7F (0 – 127).
Suma de comprobación: Consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184).
Dirección 3: PART EFX ASSIGN
x: Número de Parte (En la Implementación MIDI, el número de parte se describe como el número de bloque. Si desea más información acerca de la correspondencia entre los números de parte y números de bloque, consulte p.176.)
Información 3: 00 – 01
00 = BYPASS (Effect Off), 01 = EFX (Effect On)

<Ejemplo> Aplicar el Efecto de inserción 06:Distortion a Part 1

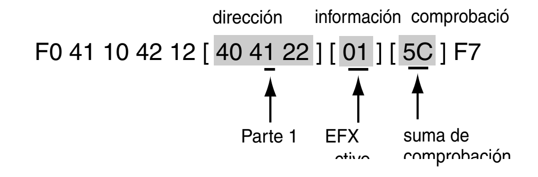
Transmita los siguientes Mensajes Exclusivos del Sistema sucesivamente.
En primer lugar, ajuste el tipo de efecto en 06:Distortion transmitiendo EFX TYPE.



A continuación, ajuste el parámetro de efecto Drive a 127 transmitiendo EFX PARAMETER 1.



Finalmente, active el efecto para la Parte 1 transmitiendo PART EFX ASSIGN.





Consulte también **Implementación MIDI** (p.176).



Si desea más detalles acerca de decimal y hexadecimal, consulte **Tabla Decimal y Hexadecimal** (p.183).



Si desea más detalles acerca del tipo de efectos, consulte **Tipos de efectos de inserción** (p.48), o **Lista de efectos de inserción** (p.156).

MEMO

Si desea más detalles acerca de la suma de comprobación, consulte **Intentar calcular la suma de comprobación** (p.184), y acerca de decimal y hexadecimal, consulte **Tabla Decimal y Hexadecimal** (p.183).

Ejemplos de uso de Controladores de efectos

A continuación ofrecemos algunos ejemplos acerca de cómo pueden utilizarse los controladores de efectos. En estos ejemplos los mensajes MIDI se utilizan para modificar los ajustes. Los valores hexadecimales en las secciones < Ajustes > denotan mensajes Exclusivos, y los valores hexadecimales en las secciones < Modificar el valor > denotan mensajes de cambio de control. Los mensajes Exclusivos se dan con el dispositivo ID 17 (10H) (el ajuste original). Después de definir los ajustes en < Ajustes >, los mensajes de cambio de control descritos en <Modificar el valor> pueden transmitirse para modificar los parámetros al valor deseado.
Para la correspondencia entre los valores hexadecimales y los valores de parámetro, consulte la p.173.

■ Utilizar Control Change 16 para modificar el valor Drive de **06: Distortion**

< Ajustes >

1. Active EFX (dirección: 40H 41H 22H) para la Parte 1.
   F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Ajuste el tipo de efecto en **6: Distortion** (valor: 01H 11H)
   F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7
3. Ajuste Drive (dirección: 40H 03H 03H) a 0 (00H).
   F0 41 10 42 12 40 03 03 00 3A F7
4. Ajuste Effect Control Source 1 (dirección: 40H 03H 1BH) a CC16 (10H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
5. Ajuste Effect Control Depth 1 (dirección: 40H 03H 1CH) a +100% (7FH).
   F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modificar el valor >

CC#16	0	Drive	→	0
	1	Drive	→	1
	:			:
	126	Drive	→	126
	127	Drive	→	127

■ Utilizar Control Change 16 para modificar el valor Speed de **9: Rotary**

< Ajustes >

1. Active EFX (dirección: 40H 41H 22H) para la Parte 1.
   F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
2. Ajuste el tipo de efecto en **9: Rotary** (valor: 01H 22H)
   F0 41 10 42 12 40 03 00 01 22 1A F7
3. Ajuste Speed (dirección: 40H 03H 0DH) en Slow (00H).
   F0 41 10 42 12 40 03 0D 00 30 F7
4. Ajuste Effect Control Source 1 (dirección: 40H 03H 1BH) en CC16 (10H).
   F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
5. Ajuste Effect Control Depth 1 (dirección: 40H 03H 1CH) en +100% (7FH).
   F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modificar valores >

Ya que el parámetro Speed sólo tiene dos valores, Slow y Fast, la mitad inferior de la gama (0–63) seleccionará Slow, y la mitad superior (64–127) seleccionará Fast.

CC#16	0	Speed	→	Slow
	:			:
	63	Speed	→	Slow
	64	Speed	→	Fast
	:			:
	127	Speed	→	Fast

■ Utilizar Control Change 16 para modificar el valor Wah Man de **50:GTR Multi3**

< Ajustes >

1 Active EFX para la Parte 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Ajuste el tipo de efecto en **50: GTR Multi 3** (valor: 04H 02H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 04 02 37 F7

3 Ajuste Wah Man (dirección: 40H 03H 04H) to 0 (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 04 00 39 F7

4 Ajuste Effect Control Source 1 (dirección: 40H 03H 1BH) en CC16 (10H).
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5 Ajuste Effect Control Depth 1 (dirección: 40H 03H 1CH) en +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modificar el valor >

CC#16	0	Wah Man	→	0
	1	Wah Man	→	1
	:			:
	126	Wah Man	→	126
	127	Wah Man	→	127

■ Utilizar Control Change 17 para modificar el valor Feedback de **10: Stereo Flanger**

Ejemplo 1:Cuando Effect Control Depth está ajustado en +100

< Ajustes >

1 Active EFX para la Parte 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Ajuste el tipo de efecto en **10: Stereo Flanger** (valor: 01H 23H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7

3 Ajuste Feedback (dirección: 40H 03H 08H) to -98% (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 08 00 35 F7

4 Ajuste Effect Control Source 2 (dirección: 40H 03H 1DH) en CC17 (11H).
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7

5 Ajuste Effect Control Depth 2 (dirección: 40H 03H 1EH) en +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1E 7F 20 F7

< Modificar el valor >

El parámetro Feedback cambia en intervalos del 2%, con 64 como el centro.

CC#17	0	Feedback	→	-98%
	:			:
	15	Feedback	→	-98%
	16	Feedback	→	-96%
	:			:
	62	Feedback	→	-4%
	63	Feedback	→	-2%
	64	Feedback	→	+/-0%
	65	Feedback	→	+2%
	66	Feedback	→	+4%
	:			:
	112	Feedback	→	+96%
	113	Feedback	→	+98%
	:			:
	127	Feedback	→	+98%

MEMO

Para los detalles acerca de los valores hexadecimal y su valor de parámetro correspondiente, consulte **Tabla de conversión de valores de parámetros de efecto** (p.164).

■ Utilizar Control Change 17 para modificar el valor Feedback de **10: Stereo Flanger**
Ejemplo 2:Cuando Effect Control Depth está ajustado a -100

< Ajustes >

1 Active EFX para la Parte 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Ajuste el tipo de efecto en **10: Stereo Flanger** (valor: 01H 23H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7

3 Ajuste Feedback (dirección: 40H 03H 08H) en +98% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 08 7F 36 F7

4 Ajuste Effect Control Source 2 (dirección: 40H 03H 1DH) en CC17 (11H).
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7

5 Ajuste Effect Control Depth 2 (dirección: 40H 03H 1EH) en -100% (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 1E 00 1F F7

< Modificar el valor >
El parámetro Feedback cambia en intervalos del 2%, con 40H como el centro. Effect Control Depth está ajustado en -100%, por lo tanto, al aumentar los valores de cambio de control disminuirá el valor del parámetro Feedback.

CC#17	0	Feedback	→	+98%
	:			:
	14	Feedback	→	+98%
	15	Feedback	→	+96%
	:			:
	61	Feedback	→	+4%
	62	Feedback	→	+2%
	63	Feedback	→	+/-0%
	64	Feedback	→	-2%
	65	Feedback	→	-4%
	:			:
	111	Feedback	→	-96%
	112	Feedback	→	-98%
	:			:
	127	Feedback	→	-98%

Apéndices

Solucionar problemas

Si el SC-8820 no funciona del modo esperado, compruebe en primer lugar los siguientes puntos. Si no consigue solucionar el problema, consulte a su distribuidor o el Centro de Servicio Roland más cercano (consulte la lista al final de este manual).

No se puede poner en marcha

- **¿Está el adaptador de CA conectado correctamente a una toma de corriente y al SC-8820?**

No funciona en la fuente de alimentación del bus USB

Según cómo se suministra la alimentación al conector del USB del ordenador, el SC-8820 puede no funcionar en la alimentación del bus. Si este es el caso, utilícelo con el adaptador de CA conectado.

El nivel de volumen del instrumento conectado a los jacks Audio de salida/entrada es demasiado bajo.

- **¿Está utilizando un cable de conexión que contiene un reóstato?**
  Utilice un cable de conexión que no contenga un reóstato.

Una Parte específica no se reproduce

- **¿Está bajado el nivel de volumen de la Parte?** (p.177)
- **¿Concuerda el canal de Recepción MIDI de la Parte con el canal de Transmisión MIDI del dispositivo MIDI conectado?** (p.95)

No suena cuando se pulsa el mando [VOLUME]

- **Asegúrese que el nivel de parte no esté bajado.** (p.18)

Un área específica del teclado no suena

- **¿Ha ajustado el Intervalo del Teclado?** (p.30)

No es posible seleccionar el sonido deseado

- **¿Está enviando un número de Cambio de Programa incorrecto?** (p.22)
- **¿Está ajustando el SC-8820 a SC-55 Map, SC-88 Map, o SC-88Pro Map?** (p.25)

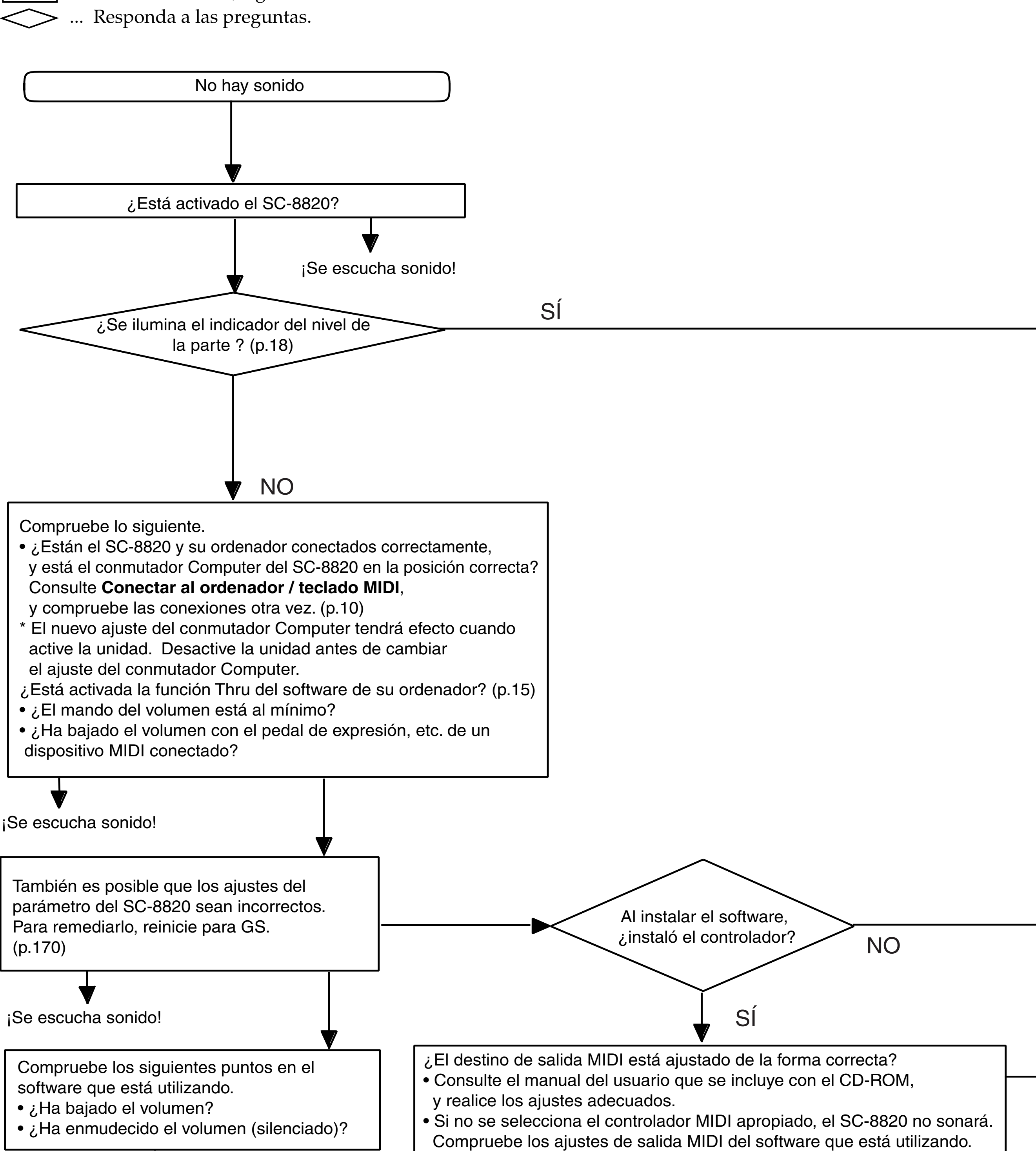
No hay sonido

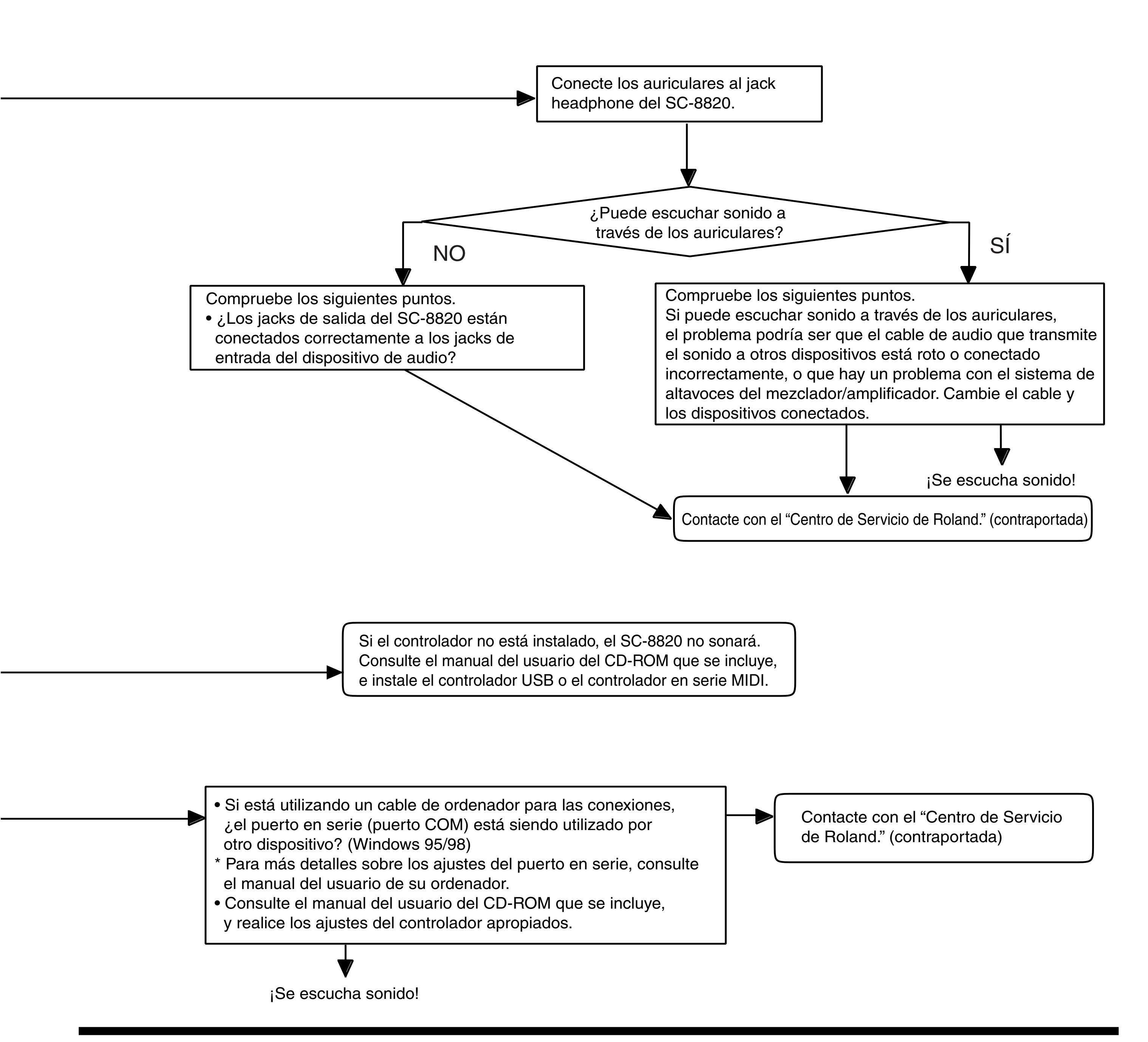
Si no escucha ningún sonido, la razón suele ser más compleja y puede comportar más causas potenciales que el resto de problemas. No obstante en la mayoría de los casos, el problema es debido a conexiones incorrectas entre dispositivos, o ajustes incorrectos en el controlador o software.

Cómo leer el diagrama de flujo

... Lea en secuencia, siguiendo las instrucciones.

... Responda a las preguntas.




Conecte los auriculares al jack headphone del SC-8820.
¿Puede escuchar sonido a través de los auriculares?
NO
SÍ
Compruebe los siguientes puntos.
• ¿Los jacks de salida del SC-8820 están conectados correctamente a los jacks de entrada del dispositivo de audio?
Compruebe los siguientes puntos.
Si puede escuchar sonido a través de los auriculares, el problema podría ser que el cable de audio que transmite el sonido a otros dispositivos está roto o conectado incorrectamente, o que hay un problema con el sistema de altavoces del mezclador/amplificador. Cambie el cable y los dispositivos conectados.
¡Se escucha sonido!
Contacte con el "Centro de Servicio de Roland." (contraportada)
Si el controlador no está instalado, el SC-8820 no sonará. Consulte el manual del usuario del CD-ROM que se incluye, e instale el controlador USB o el controlador en serie MIDI.
• Si está utilizando un cable de ordenador para las conexiones, ¿el puerto en serie (puerto COM) está siendo utilizado por otro dispositivo? (Windows 95/98)
* Para más detalles sobre los ajustes del puerto en serie, consulte el manual del usuario de su ordenador.
• Consulte el manual del usuario del CD-ROM que se incluye, y realice los ajustes del controlador apropiados.
Contacte con el "Centro de Servicio de Roland." (contraportada)
¡Se escucha sonido!

No se puede instalar el controlador USB del SC-8820 (Windows 98)

- **¿Está USB activado?**
  Active USB en su ordenador.
  Si no se detecta un dispositivo desconocido cuando conecte por primera vez el SC-8820 a su ordenador a través de un cable USB, es posible que el propio interface USB esté inactivo. Siga el procedimiento descrito a continuación para comprobar si el interface USB está activo.

1. Haga clic en el botón de Windows [Inicio], y desde [Configuración], seleccione [Panel de Control]. En [Panel de Control], haga doble clic en el icono de [Sistema].
2. Haga clic en la lengueta [Administrador de Dispositivos], y compruebe que no se visualiza ninguna marca "!" o "x" amarilla al lado de [Universal serial bus controller] o debajo de [USB Root Hub].
   Si se visualiza una marca "!" o "x" amarilla, el USB está actualmente inactivo. Consulte el manual del usuario de su ordenador y active el USB.



NOTA

Al comprobar el funcionamiento relativo al USB, haga funcionar el SC-8820 con el adaptador de CA conectado.

- **¿Se ha registrado un dispositivo desconocido?**
  Si se interrumpe la instalación del controlador USB del SC-8820 por alguna razón (como tirar del cable) podría registrarse un dispositivo desconocido en el ordenador, y podría ser posible que no pudiera instalar el dispositivo otra vez. Si esto sucede, siga el procedimiento descrito a continuación para eliminar el dispositivo desconocido e instalar el controlador de nuevo.

1. Haga clic en el botón de Windows [Inicio], y desde [Configuración], seleccione el [Panel de Control]. En [Panel de Control], haga doble clic en el icono de [Sistema].
2. Haga clic en la ficha [Administrador de Dispositivos], y con [Ver dispositivos por tipo] seleccionado, asegúrese que no hay [Otros dispositivos]. Si los hay, haga doble clic y si hay algún [Dispositivos Desconocidos] debajo, haga clic para seleccionarlos y después haga clic en el botón [Quitar] para eliminarlos.
3. Desconecte el cable USB del SC-8820 y vuelva a conectarlo. Si el ordenador reconoce el SC-8820, realice la instalación del controlador desde el principio.

No pueden realizarse las conexiones USB correctamente (Windows 98)

- **¿Ha sido reconocido el SC-8820?**
  Desconecte el cable USB y vuelva a conectarlo.
  Es posible que el ordenador haya fallado al reconocer o inicializar el SC-8820.
  Deje el cable USB conectado al SC-8820 y reinicie Windows. Si la conexión todavía no funciona, salga de Windows y desactive el ordenador.
  A continuación active el ordenador e inicie Windows.
  Si está utilizando una conexión de fuente de alimentación del bus, desconecte el cable USB, conecte el adaptador de CA, y conecte de nuevo el cable USB.

El sonido está distorsionado

- **¿Se está aplicando un efecto que distorsiona el sonido?** (p.50)
- **Si un sonido o Parte específicos están distorsionados, baje el nivel de volumen de esa Parte.** (p.177)
- **Si todos los sonidos están distorsionados, baje el nivel de volumen general de todas las Partes** (p.36)**.**

La afinación no es correcta

- **¿Es incorrecta la afinación de una Parte específica o de todas las Partes?** (p.36, p.28)
- **¿El ajuste Fine Tune se ha definido en una Parte específica?** (p.28)
- **¿Se ha recibido un mensaje Pitch Bend de MIDI para cambiar la afinación?**

El sonido no se detiene

- **Con algunos programas de secuenciación, el sonido puede seguir sonando si se cambian las pistas de grabación mientras se toca el teclado.**

El sonido es incorrecto

- **¿Ha seleccionado otro sonido después de modificar los ajustes del parámetro del sonido (filtro, etc.)?**
  Restablezca todos los ajustes del parámetro del sonido a un valor de 0. (p.33)
- **De vez en cuando, puede ocurrir que los ajustes del parámetro del SC-8820 sean incorrectos.**
  Para solucionar esta situación, transmita una reinicialización GS. (p.170)

MEMO

Aunque el SC-8820 se haya transmitido para reinicio de GS, no afectará a los ajustes del parámetro del Sistema.

Los sonidos se interrumpen

- **Si toca más de 64 voces a la vez, los sonidos se interrumpirán.** (p.26)

No pueden reproducirse más de 16 partes

- **El SC-8820 puede reproducir más de 16 partes solamente cuando esté conectado a través del conector USB o el conector en serie.**
  Cuando el SC-8820 está conectado a través de los conectores MIDI, puede reproducir un máximo de 16 partes.

No se reciben los mensajes exclusivos

- **¿El número ID de dispositivo del mensaje Exclusivo transmitido coincide con el número ID del dispositivo (17) del SC-8820?**

El SC-8820 no transmite información MIDI

- **Si desea transmitir esta información de unidad a través del conector USB o el conector en Serie, ajuste el conmutador Computer a USB, PC, o Mac, según su ordenador.** (p.10, p.12)
- **Cuando el conmutador Computer del SC-8820 está ajustado a MIDI, el SC-8820 no transmitirá la información desde el conector USB ni desde el conector en Serie.**

No es posible hacer sonar los generadores de sonido MIDI conectados al SC-8820 desde un ordenador o secuenciador

- **La información de la interpretación recibida en el conector USB del SC-8820 o conector en serie se transmitirá desde el conector MIDI OUT para las pistas cuya salida esté ajustada a MIDI OUT.**
  Defina los ajustes correctos en la aplicación del secuenciador y en el controlador.

Al utilizar un efecto de inserción, la panoramización de una parte no tiene efecto — el sonido está situado en el centro

- **Según el algoritmo, es posible que éste no tenga efecto.**
  Los efectos de inserción están diseñados para insertarlos después de la panoramización de la parte. Utilice la panoramización de los efectos de inserción.

Deseo aplicar delay a una parte de percusión, pero no es posible

- **Con los ajustes iniciales, el Nivel de envío de delay de todos los instrumentos de percusión está ajustado a 0.**
  Ajuste el Nivel de envío de delay para cada instrumento. (p.177)
  Puesto que el ajuste inicial del Nivel de delay de la parte de percusión también es 0, aumente el Nivel de envío de delay. (p.27)

Al activar un efecto de inserción, se inicializan todos los ajustes de efectos del sistema (reverb etc.) realizados

- **Al activar un efecto de inserción, ya no podrán utilizarse los cambios de control para ajustar el nivel de envío de los efectos del sistema.**
  Esto significa que al activar un efecto de inserción, deberá utilizar una ruta diferente para enviar la señal a los efectos del sistema.
  Es posible ajustar el nivel de envío (común al efecto de inserción) al efecto de sistema cuando se utiliza **EFX TO Rev (Cho, Dly)** (p.47, p.176) para activar EFX ON.

¿Existe una manera de inicializar automáticamente siempre?

- **El SC-8820 se iniciará en una condición de reinicialización GS cuando lo ponga en marcha.**
- **Si se incluye un mensaje exclusivo que transmite una Reinicialización GS al principio de una canción, el SC-8820 se reiniciará automáticamente cuando empiece una canción.**

Sólo pueden reproducirse 16 partes cuando está conectado mediante un cable de ordenador

- **La asignación MIDI de Windows normalmente soporta sólo 16 partes.**
  Si desea utilizar 17 partes o más, necesitará un software de aplicación que tenga dispositivos MIDI para dos puertos.

Puesto que un volcado general son demasiados datos, ¿es posible transmitir solamente datos de parámetros individuales al ordenador (secuenciador)?

- **Además de la función de volcado general que transmite un grupo de parámetros, el SC-8820 también permite transmitir datos de parámetros individuales. Es posible utilizar esta capacidad de transmisión de datos individuales para transmitir solamente los datos que desee.**
  La transmisión de datos individuales no requiere la mejora del formato de datos exclusivos del sistema, y es una manera eficaz de crear datos (p.173).

El nivel de volumen del instrumento conectado a un jack de entrada de audio es demasiado bajo

- **¿Está utilizando un cable de conexión que contiene un reóstato?**
  Utilice un cable de conexión que no contenga reóstato.

Acerca de MIDI

■ ¿Qué es MIDI?

MIDI significa Interface Digital para Instrumentos Musicales. Los dispositivos MIDI pueden transmitir información musical como información de interpretación o información para seleccionar instrumentos. El MIDI es un estándar mundial, por lo que es posible enviar y recibir información musical entre dispositivos aunque sean de tipos y fabricantes diferentes. En el estándar MIDI, la información que describe una interpretación musical como “tocar una nota” o “pulsar un pedal” se transmite en forma de mensajes MIDI.

Si simplemente utiliza este equipo para reproducir información musical disponible en el mercado o para añadir sonido a sus juegos de ordenador, no es necesario que lea esta sección acerca de MIDI. Simplemente debe seguir las instrucciones del manual del dispositivo reproductor de información musical (reproductor MIDI) o de su aplicación.

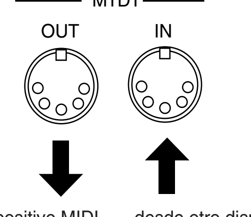
La explicación que sigue le ayudará a utilizar el MIDI para controlar esta unidad de manera más precisa.

Transmisión y recepción de los mensajes MIDI

En primer lugar, explicaremos brevemente la manera en que se transmiten y reciben los mensajes MIDI.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI se transmiten y reciben utilizando dos tipos de conectores del SC-8820. Conecte los cables MIDI a estos conectores según la instalación que desee realizar.



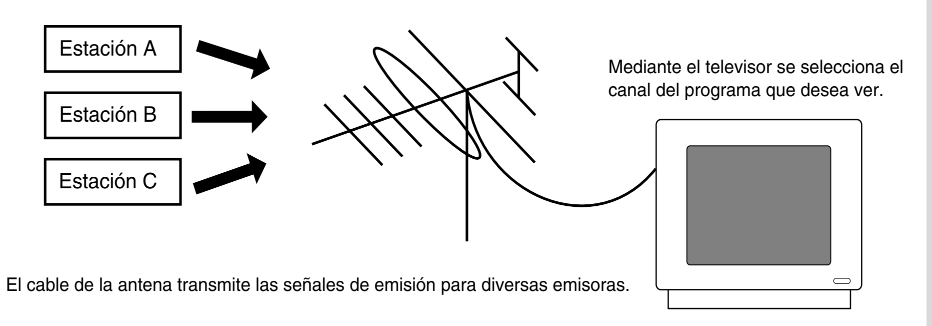


El SC-8820 no está equipado con el conector MIDI THRU.

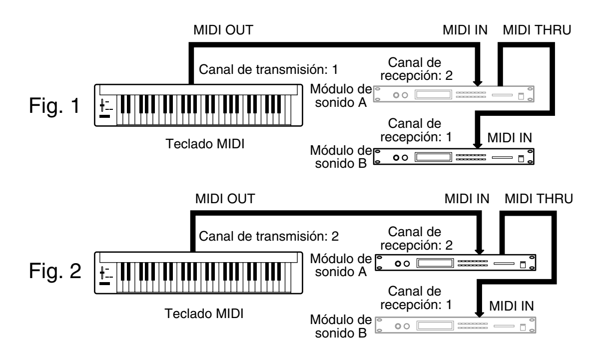
MIDI IN: Este conector recibe mensajes desde otro dispositivo MIDI.
MIDI OUT: Este conector transmite mensajes desde esta unidad.

Canales MIDI y módulos de sonido multitímbricos

El MIDI transmite una gran variedad de información de interpretación a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias a los canales MIDI. Los canales MIDI permiten seleccionar información específica entre toda la cantidad de información. El concepto es similar al de los canales de TV. Cambiando el canal de un receptor de televisión es posible ver diferentes programas. Sintonizando el canal de receptor al canal de emisor es posible seleccionar el programa que desea ver. De la misma manera, el MIDI permite recibir la información sólo cuando el canal del receptor coincide con el canal del emisor.



El MIDI utiliza dieciséis canales, numerados 1–16. La información musical se recibe cuando el canal de transmisión del dispositivo emisor coincide con el canal de recepción del dispositivo receptor. Si define los ajustes del canal MIDI de la Fig.1, cuando toque el teclado sólo sonará el módulo de sonido B y el módulo de sonido A no sonará. Esto es debido a que el módulo de sonido B coincide con el canal de transmisión del teclado, mientras que el módulo de sonido A no.
Por el contrario, si ajusta el canal de transmisión del teclado para que coincida con el módulo de sonido A, el módulo de sonido A sonará (Fig.2).



Esta unidad dispone de un conector MIDI IN, por lo que puede recibir un total de 16 canales de manera simultánea. Utilizando 16 canales puede realizar interpretaciones de conjunto para las 16 Partes. El módulo de sonido como esta unidad, que puede tocar muchas partes de manera simultánea, se conocen como módulos de sonido “multitímbricos”. Timbre es una palabra que significa sonido.
Esta unidad dispone de dos tipos de Partes: Partes Normales y Partes de Percusión (p.28). Las Partes Normales se utilizan para tocar las líneas de melodía o de bajo. En los módulos de sonido General MIDI/GS, la Parte de Percusión utiliza el canal 10.

■ ¿Qué es General MIDI 2?

El General MIDI 2 es un grupo de especificaciones recomendadas que proporcionan definiciones detalladas para el funcionamiento, como edición de sonidos y efectos que no se han definido en el GM (General MIDI) (*), y amplía el mapa de sonido para permitir un grado más alto de compatibilidad y expresión de la interpretación.

* *El GM (General MIDI) fue definido en 1991 como una práctica recomendada de la especificación MIDI, para proporcionar un estándar para el funcionamiento con MIDI de módulos de sonido que permitieran ciertos tipos de compatibilidad entre fabricantes. Define las especificaciones del módulo de sonido básico como el número de partes, la polifonía, y el mapa de sonido.*

Diferencias principales entre General MIDI 2 y el formato GS (SC-8820)

• Mensaje de inicialización para los parámetros de fuente de sonido
[GS] Reinicialización GS F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7
[General MIDI 2] Activación sistema GM2F0 7E 7F 09 03 F7

• Selección de sonido
[GS] Utilice selección de banco MSB y cambio de programa.
Selección de banco LSB se utiliza para cambiar el mapa de sonido.
00H: especifique INST MAP
01H: Mapa SC-55
02H: Mapa SC-88
03H: Mapa SC-88Pro
04H: Mapa SC-8820
Para ajustar como parte de percusión una parte diferente a la parte 10, utilice un mensaje exclusivo de sistema. (p.38)

<Ejemplo> Definir la Parte 11 como Parte de Percusión
(Ajuste de entorno.
F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7
MIDI CH = 11
CC#00 000
CC#32 4
PC# 009

[General MIDI 2] Utilice selección de banco LSB y cambio de programa.
La selección de banco MSB es 121. Utilice 120 para ajustarla como parte de percusión.

<Ejemplo> Definir la Parte 11 como Parte de Percusión
(Ajuste de entorno).
MIDI CH = 11
CC#00 120
CC#32 0
PC# 009

* *El mapa de sonido de General MIDI 2 es diferente del formato GS. El SC-8820 funcionará normalmente en el formato GS, pero si se recibe un mensaje de activación del sistema GM2, se introducirá el modo General MIDI 2, y utilizará el mapa de sonido especial. En este estado, no será posible seleccionar los sonidos propios del SC-8820.*



Mapa de sonido de General MIDI 2 (p.153)

Elementos definidos de nuevo en General MIDI 2

- Polifonía 32 (en General MIDI es 24)
- Número de sonidos 256 sonidos / 9 grupos de percusión (en General MIDI es 128 sonidos / 1 grupo de percusión)
- Mensajes que deben recibirse (* indica los añadidos por General MIDI 2)
  - Note ON/OFF
  - Program Change
  - Control Change
    - Bank Select (Controladores 0 y 32)
    - Modulation Depth (Controlador 1)
    - Portamento Time* (Controlador 5)
    - Channel Volume (Controlador 7)
    - Pan (Controlador 10)
    - Expression (Controlador 11)
    - Hold 1 (Controlador 64)
    - Portamento ON/OFF* (Controlador 65)
    - Sostenuto* (Controlador 66)
    - Soft* (Controlador 67)
    - Harmonic Content* (Controlador 71)
    - Release Time* (Controlador 72)
    - Attack Time* (Controlador 73)
    - Brightness* (Controlador 74)
    - Decay Time* (Controlador 75)
    - Vibrato Rate* (Controlador 76)
    - Vibrato Depth* (Controlador 77)
    - Vibrato Delay* (Controlador 78)
    - Reverb Send Level* (Controlador 91)
    - Chorus Send Level* (Controlador 93)
    - Data Entry (Controladores 6 & 38)
    - RPN LSB/MSB (Controlador 100 & 101)
  - RPN
    - Pitch Bend Sensitivity
    - Fine Tune
    - Coarse Tune
    - Modulation Sensitivity*
    - RPN Null

Channel Mode Message
All Sound Off
Reset All Controllers
All Notes OFF
Mono Mode ON*
Poly Mode ON*
Pitch Bend
Channel Pressure
GM System Message
GM2 System ON*
GM1 System ON
GM System OFF
Universal System Exclusive Message
Master Volume*
Master Fine Tuning*
Master Coarse Tuning*
Reverb Parameters*
Reverb Type*
Reverb Time*
Chorus Parameters*
Chorus Type*
Modulation Rate*
Modulation Depth*
Feedback*
Reverb Send Level*
Controller Settings*
Channel Pressure*
Control Change*
Scale/Octave Tuning*
Keybased Controller*
Level*
Pan*
Reverb Send Level*
Chorus Send Level*
Active Sensing

■ Mensajes MIDI que puede recibir el SC-8820

El MIDI utiliza muchos tipos de mensajes diferentes para transmitir la información de interpretación musical, y existen muchos tipos de mensajes MIDI. Por ejemplo, la información que indica "qué tecla se ha pulsado y con qué fuerza" se transmite como un mensaje de Nota.
La manera en que responde un dispositivo al recibir cada tipo de mensaje MIDI (es decir, la manera en que produce sonido) dependerá de las especificaciones del dispositivo. Esto significa que si el dispositivo receptor no puede ejecutar la función indicada por el mensaje recibido, el resultado musical no será el esperado.
Los principales tipos de mensajes MIDI recibidos por esta unidad son los siguientes.

* *Los mensajes MIDI para los que es necesaria la capacidad de recepción por parte del sistema General MIDI 1 están marcados con un signo ☆.*

Mensajes de nota ☆

Estos mensajes indican las notas tocadas en el teclado. Incluyen la siguiente información.

Número de nota:	un número que indica la nota (tecla) pulsada o soltada
Activación de nota:	información que indica que la nota (tecla) se ha pulsado
Desactivación de nota:	información que indica que la nota (tecla) se ha soltado
Velocidad:	un número que indica la fuerza con que se ha pulsado la nota (tecla)

Los números de nota son un número entre 0 a 127 que indica la posición de la tecla en el teclado, con C central (C4) como número de nota 60.

Pitch Bend ☆

Se utiliza para transmitir mensajes sobre la operación de la rueda de pitch bend (o palanca) que se encuentra normalmente en los sintetizadores. Los pitch bender pueden cambiar continuamente la afinación de una nota en un amplio intervalo.

Cambio de programa ☆

Estos mensajes se utilizan para seleccionar sonidos. Los sonidos se seleccionan mediante los números de Programa 1–128. En el SC-8820, estos mensajes seleccionarán sonidos (Instrumentos). Utilizando los mensajes de Selección de Banco (que son un tipo de mensajes de Cambio de Control) es posible seleccionar una variedad todavía mayor de sonidos (p.22).

MEMO

En algunos secuenciadores MIDI, la información de cambio de control situada en el mismo intervalo (temporización) se transmite en orden ascendente del número de controlador. Si está utilizando este tipo de secuenciador MIDI, debe ajustar la temporización de la información de selección de banco de manera que se transmita siempre en el orden correcto de Selección de banco → Cambio de programa.

Cambio de control ☆

Estos mensajes controlan parámetros como la modulación y la panoramización. La función del mensaje está determinada por su número de Cambio de Control.

Selección de banco (número de cambio de control 0/32)

El sonido cambia al utilizar un mensaje de Cambio de programa. El sonido se selecciona con un mensaje de Cambio de programa después de seleccionar el mensaje de Selección de banco.

Si sólo se recibe un mensaje de Selección de Banco el sonido no cambiará.

Modulación (número de cambio de control 1) ☆

Este mensaje controla el vibrato.

Volumen (número de cambio de control 7) ☆

Este mensaje controla el volumen de una Parte. Al recibirse este mensaje, cambiará el volumen de la Parte.

Expresión (número de cambio de control 11) ☆

Este mensaje transmite cambios de volumen. Puede utilizarlo para añadir expresión durante una canción.



NOTA

El volumen de una Parte se verá afectado por los mensajes de Volumen (cambio de control 7) y por los mensajes de Expresión (cambio de control 11). Si se recibe un valor de 0 para alguno de estos mensajes, el volumen de la Parte será 0 y no aumentará aunque se envíe otro mensaje con un valor superior. Téngalo en cuenta.

Utilizar Volumen y Expresión

Es conveniente utilizar el Volumen y la Expresión de forma distinta, como se explica a continuación.

Volumen:	Ajusta el balance del volumen entre las Partes.
Expresión:	Crea cambios de volumen durante una canción (crescendo, decrescendo)

La razón para esta diferenciación es que si utiliza sólo mensajes de Volumen para crear cambios de volumen durante la canción, tendrá que modificar toda la información de Volumen de la canción si más tarde decide ajustar el balance del volumen entre las Partes. No obstante, si utiliza sólo el Volumen al principio de la canción, y utiliza sólo la Expresión durante la canción, será fácil ajustar el balance del volumen entre las Partes de la canción entera simplemente modificando los datos de Volumen al principio de la canción, y los datos para los cambios de dinámicas durante la canción pueden seguir como eran. Esto es muy práctico cuando, por ejemplo, decide realizar un ligero cambio en el balance entre el piano y el bajo cuando la canción está casi completa.

Panoramización (número de cambio de control 10) ☆

Este mensaje controla la posición estéreo de una Parte. (p.27)

Mantenimiento (1) (número de cambio de control 64) ☆

Este mensaje transmite los movimientos arriba/abajo del pedal damper, provocando que las notas que suenan actualmente se sostengan. Cuando se recibe un mensaje Hold On (Activación de mantenimiento), las notas se sostendrán. En el caso de los instrumentos tipo caída como un piano, el sonido caerá de manera gradual hasta que se reciba un mensaje Hold Off (Desactivación de mantenimiento). En el caso de los instrumentos tipo sustain como un órgano, el sonido continuará hasta que se reciba un mensaje Hold Off.

Sostenuto (número de cambio de control 66)

El pedal sostenuto de un piano sostiene sólo las notas que están sonando en el momento de pulsar el pedal. El mensaje de Sostenuto transmite el movimiento de este pedal. Al recibir un mensaje de Activación de Sostenuto, se sostendrán sólo las notas que estén sonando en este momento. En el caso de los instrumentos tipo caída como un piano, el sonido caerá de manera gradual hasta que se reciba un mensaje de Desactivación de Sostenuto. En el caso de los instrumentos tipo sustain como un órgano, el sonido continuará hasta que se reciba un mensaje de Desactivación de Sostenuto.

Soft (número de cambio de control 67)

El pedal celeste de un piano suaviza el sonido mientras el pedal está pulsado. El mensaje Soft (Celeste) transmite el movimiento de este pedal. Al recibirse un mensaje de Activación de Celeste, la frecuencia de corte será inferior, con lo que el sonido será más suave. Al recibirse un mensaje de Desactivación de Celeste, volverá a adoptarse el sonido previo.

Nivel de envío de reverberación (número de cambio de control 91)

Este mensaje añade un efecto de reverberación a la Parte. (Nivel de Reverberación p.40)

Nivel de envío de chorus (número de cambio de control 93)

Este mensaje añade un efecto de chorus a la Parte. (Nivel de Chorus p.42)

Nivel de envío de delay (número de cambio de control 94)

Este mensaje añade un efecto delay a la Parte. (Nivel de delay p.44)

Portamento (número de cambio de control 65)

Tiempo de Portamento (número de cambio de control 5)

Control de Portamento (número de cambio de control 84)

Portamento es un efecto que crea un cambio suave en la afinación entre la nota tocada anteriormente y la nueva nota. Al recibirse un mensaje de Portamento, el efecto de portamento se activará o se desactivará. El Tiempo de Portamento controla la velocidad del cambio de la afinación. El Control de Portamento especifica el número de la Nota Origen (la nota tocada anteriormente).

RPN LSB, MSB (números de cambio de control 100 y 101) ☆

Entrada de Datos (números de cambio de control 6 y 38) ☆

La función de RPN (Número de Parámetro Registrado) está definida en las especificaciones MIDI, por lo que puede utilizar este mensaje entre dispositivos de tipos diferentes. Los mensajes RPN MSB y LSB especifican el parámetro que debe modificarse, y a continuación puede utilizar los mensajes de Entrada de Datos para modificar el valor de ese parámetro. Puede utilizar RPN para ajustar la Sensibilidad de Pitch Bend, Master Coarse Tune, y Master Fine Tune.



Los valores modificados utilizando los mensajes RPN no se inicializarán ni en el caso de mensajes de Cambio de Programa, etc. para seleccionar otros sonidos.

NRPN LSB, MSB (números de cambio de control 98 y 99)

Entrada de Datos (números de cambio de control 6 y 38)

Es posible utilizar mensajes NRPN (Número de Parámetro No registrado) para modificar los valores de parámetros de sonido específicos de un dispositivo en concreto. Los mensajes NRPN MSB y LSB especifican el parámetro que se modificará, y a continuación puede utilizar los mensajes de Entrada de Datos para modificar el valor del parámetro.
El formato GS define la función de varios mensajes NRPN, por lo que los programas de la aplicación compatibles con GS pueden utilizar mensajes NRPN para modificar parámetros de datos de sonido para los valores de Vibrato, Frecuencia de Corte, Resonancia, y Envolvente.

MEMO

Después de recibir un mensaje de Reinicialización GS, se recibirán los mensajes NRPN.

MEMO

Consulte los detalles acerca de la utilización de NRPN con módulos de sonido GS en la sección **Utilizar NRPNs con módulos de sonido GS** (p.104).

Aftertouch (sólo Presión de Canal ☆)

Aftertouch es un mensaje que transmite la presión aplicada al teclado después de tocar una nota, con lo que puede utilizar esta información para controlar varios aspectos del sonido.
Existen dos tipos de mensajes de aftertouch: Presión de Tecla Polifónica, que se transmite de forma independiente para cada nota: y Presión de Tecla de Canal, que se transmite como un único valor que afecta a todas las notas del canal MIDI especificado.

MEMO

Con los ajustes iniciales, los mensajes Aftertouch no tendrán efecto al recibirlos por el SC-8820. Para que los mensajes Aftertouch tengan efecto, deberá ajustar los parámetros relacionados con Aftertouch. (p.32).

Desactivar todos los sonidos

Este mensaje desactiva completamente el sonido de todas las notas que suenan actualmente. El sonido del canal especificado se desactivará por la fuerza.

Desactivar todas las notas ☆

Este mensaje envía una Desactivación de Nota a todas las notas del canal especificado que estén actualmente activas. No obstante, si están activados Hold 1 o Sostenuto, el sonido continuará hasta que se desactiven.

Reiniciar todos los controladores ☆

Este mensaje reinicia todos los valores del controlador a sus ajustes originales. Los siguientes valores del controlador se reiniciarán a sus valores iniciales para el canal especificado.

Controlador	Valor inicial
Pitch Bend	0 (centro)
Presión de Tecla Polifónica	0 (mínimo)
Presión de Canal	0 (mínimo)
Modulación	0 (mínimo)
Expresión	127 (máximo)
Hold	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Soft	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
RPN	número no determinado
NRPN	número no determinado



Los valores del parámetro que se modificaron utilizando RPN o NRPN no cambiarán ni en el caso de recibir un mensaje Reiniciar todos los controladores.

Active Sensing

Este mensaje se utiliza para detectar interrupciones en las conexiones MIDI, como conectores MIDI que se hayan desconectado o cables MIDI dañados. El SC-8820 transmite mensajes de Active Sensing desde MIDI OUT en intervalos específicos. Cuando se recibe un mensaje de Active Sensing en MIDI IN, se inicia la monitorización Active Sensing, y si un mensaje de Active Sensing no llega durante un intervalo superior a 420 [mseg], se asume que el cable se ha desconectado. Si esto ocurre, todas las notas que estén sonando se desactivarán, y se ejecutará el mismo proceso que si se recibiera un mensaje Reiniciar todos los controladores, y la monitorización Active Sensing se detendrá.

Mensajes Exclusivos del sistema

Los mensajes exclusivos se utilizan para controlar funciones específicas de dispositivos concretos. Aunque es posible utilizar Mensajes Exclusivos Universales incluso entre dispositivos de fabricantes diferentes, la mayoría de mensajes Exclusivos no se pueden utilizar entre dispositivos de tipos o fabricantes diferentes.
Para reconocer el dispositivo al que va dirigido la información, los mensajes Exclusivos de Roland contienen un ID de fabricante, un ID de dispositivo y un ID de modelo. El ID del fabricante del SC-8820 es 41H. El ID de dispositivo es 10H. El ID de modelo es 42H.

Activación del sistema GM1 ☆

(Exclusivo de Sistema Universal)
Cuando se recibe la Activación del Sistema GM1, el SC-8820 adoptará los ajustes básicos de General MIDI. Además, los mensajes de Selección de banco NRPN dejarán de recibirse después de que se reciba la Activación del sistema GM1. El inicio de la información de canción con el logotipo GM contiene un mensaje de Activación del Sistema GM1. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el dispositivo generador de sonido se inicializará de manera automática con los ajustes básicos.

Activación del sistema GM2

(Exclusivo de Sistema Universal)
Cuando se recibe la Activación del Sistema GM2, el SC-8820 adoptará los ajustes básicos de General MIDI 2. Consulte la p.96.

Reinicialización GS

(Exclusivo del Sistema de Formato GS)
Cuando se recibe la Reinicialización GS, el SC-8820 adoptará los ajustes GS básicos. Además, los mensajes NRPN definidos mediante el formato GS se reconocen después de recibir una Reinicialización GS. Un mensaje de Reinicio del Sistema GS se sitúa al inicio de la información de la canción con el logotipo GS. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el dispositivo generador de sonido se inicializará de manera automática a los ajustes básicos.

Master Volume

(Exclusivo de Sistema Universal)
Éste es un mensaje Exclusivo común a todos los dispositivos MIDI que controla el volumen general de todas las Partes.

Otros mensajes Exclusivos

El SC-8820 puede recibir mensajes Exclusivos del formato GS (ID de modelo 42H) comunes a todos los generadores de sonido GS. Puede utilizar los mensajes exclusivos para almacenar ajustes del SC-8820 o para realizar ajustes de precisión en los parámetros.
Consulte los detalles acerca de los mensajes Exclusivos transmitidos y recibidos por el SC-8820 en la explicación de la p.169 y siguientes.

Los diagramas de Implementación MIDI

El MIDI permite conectar una gran variedad de dispositivos para intercambiar información, pero en algunos casos habrá mensajes MIDI que no podrán transmitirse entre todos los tipos de dispositivos. Por ejemplo, si utiliza un sintetizador como dispositivo maestro para controlar un piano digital, el pitch bender (la palanca o rueda que modifica la afinación) del sintetizador no tendrá efecto sobre el sonido del piano.
Lo importante a recordar al utilizar el MIDI es que el dispositivo esclavo debe poder comprender lo que dice el dispositivo maestro. En otras palabras, los mensajes MIDI deben ser comunes a ambos dispositivos.

Para poder determinar de manera rápida los tipos de mensajes MIDI que pueden intercambiarse entre los dispositivos maestro y esclavo, el Manual de Instrucciones de cada dispositivo MIDI incluyen un **Diagrama de Implementación MIDI** (p.185). Observando este diagrama podrá ver rápidamente los mensajes que puede transmitir y recibir el dispositivo. La parte izquierda de las listas del diagrama los nombres de los diferentes tipos de mensajes MIDI, y las columnas de Transmitted y Recognized utilizan las marcas “o” y “x” para indicar si cada uno de estos mensajes puede o no recibirse y transmitirse. Esto significa que un mensaje MIDI específico puede intercambiarse si aparece una “o” en la columna Transmitted del dispositivo maestro y en la columna Recognized del dispositivo esclavo. Los diagramas de implementación MIDI son de tamaño estándar, por lo que puede doblar los diagramas de dos manuales y unirlos para ver de manera rápida las posibilidades de comunicación entre dos dispositivos.

Como referencia, el formato de datos para los mensajes Exclusivos, y otros detalles acerca de la implementación MIDI utilizados en el SC-8820 se dan a partir de la p.166.

Utilizar NRPNs con módulos de sonido GS

Entre los diferentes tipos de Cambios de Control (normalmente abreviados como **CC**) existe una amplia gama conocida como NRPNs (números de parámetro no registrados). Puede utilizar los NRPNs con módulos de sonido GS para alterar diferentes parámetros de sonido, como el vibrato, los filtros y las envolventes. La utilización de Cambios de Control para modificar sonidos tiene algunas ventajas sobre la utilización de mensajes Exclusivos. No son tan complicados, son más sencillos de manejar y no requieren de gran cantidad de información (p.99, p.166). Estos mensajes de Cambio de Control incluyen un número (el Número de Control) que especifica el tipo de función que se controlará.
Las especificaciones MIDI no definen funciones específicas que pueden ajustarse utilizando NRPNs. Esto es debido a que los NRPNs están pensados para servir como una gama de controles flexible a los que pueden asignarse los parámetros necesarios para un dispositivo concreto para conseguir los cambios deseados en sus sonidos, o para mejorar sus posibilidades expresivas. Por el contrario, existen otro tipo de formas de control conocidas como RPN (número de parámetro registrado). Tal como sugiere su nombre, las funciones RPN están definidas (registradas) dentro de las especificaciones MIDI (p.168).
Cuando utilice un NRPN, la función (parámetro de sonido) que se controlará debe especificarse mediante los valores numéricos para el NRPN MSB (Controlador Nº. 99) y NRPN LSB (Controlador Nº. 98). A continuación, debe enviarse el valor apropiado para la Entrada de Datos (Controlador Nº. 6), para conseguir el cambio en el parámetro de sonido especificado.
Observe que en lugar de la notación hexadecimal que se utiliza dentro de la **Implementación MIDI** (p.168), los números para las combinaciones de valores para NRPNs que aparecen en la siguiente tabla se han convertido en decimal.

NRPN MSB	NRPN LSB	Intervalo	Función
1	8	0–64–127	Frecuencia de vibrato *1 (p.33)
1	9	0–64–127	Profundidad de vibrato *1 (p.33)
1	10	0–64–127	Delay de vibrato *1 (p.33)
1	32	0–64–127	Frecuencia de Corte TVF *1 (p.34)
1	33	0–64–127	Resonancia TVF *1 (p.34)
1	99	0–64–127	Tiempo de ataque de la envolvente TVFyTVA *1 (p.35)
1	100	0–64–127	Tiempo de caída de la envolvente TVFyTVA *1 (p.35)
1	102	0–64–127	Tiempo de desvanecimiento de la envolvente TVFyTVA *1 (p.35)
24	rr	0–64–127	Afinación aprox. de instrumento de percusión *1 Altera la afinación de instrumentos de percusión individuales de la Parte de percusión.
26	rr	0–127	Nivel TVA de instrumento de percusión Altera el volumen de instrumentos de percusión individuales en la Parte de percusión.
28	rr	0,1–64–127	Panoramización del instrumento de percusión Altera la panoramización de instrumentos de percusión individuales en la Parte de Percusión. Un ajuste de **0** ofrece una panoramización aleatoria, mientras que **1** selecciona la posición más a la izquierda, **64** el centro y **127** la posición más a la derecha.
29	rr	0–127	Nivel de envío de reverberación del instrumento de percusión Ajusta la profundidad de reverberación para instrumentos de percusión individuales en la Parte de percusión.
30	rr	0–127	Nivel de envío de chorus del instrumento de percusión Ajusta la profundidad de chorus para instrumentos de percusión individuales en la Parte de percusión.
31	rr	0–127	Nivel de envío de delay del instrumento de percusión Determina la cantidad de delay para los instrumentos de percusión individuales en la Parte de percusión (sólo SC-88/SC-88 Pro/SC-8820)

Por ejemplo, imaginemos que desea alterar la Frecuencia de Corte TVF. En primer lugar, debe indicar que desea controlar la Frecuencia de Corte TVF enviando la combinación NRPN MSB y NRPN LSB apropiada. El valor del Controlador Nº. 99 es el NRPN MSB, y el del Controlador Nº. 98 es el NRPN LSB. Por lo tanto, debe enviar los siguientes valores:

Controlador Nº. 99: 1
Controlador Nº. 98: 32

Ahora el SC-8820 sabe que desea cambiar la Frecuencia de Corte TVF. Para proseguir y realizar el cambio en si debe utilizar el mensaje de Cambio de Control de Entrada de Datos para entregar el nuevo valor (xx) para la Frecuencia de Corte TVF.
Por lo tanto, debería enviar:

Controlador Nº. 6: xx

Como consecuencia de la transmisión de estos tres valores de controlador, la Frecuencia de Corte TVF se modificará, y el timbre del instrumento seleccionado para esa Parte debería sonar diferente.

Después de modificar parámetros de sonido utilizando un NRPN, es aconsejable que envíe un **cero** enviando los valores RPN que se indican a continuación. Con ello indicará al SC-8820 que ha terminado de trabajar con el parámetro especificado, y que ya no debe esperar más valores para este parámetro. (Cancela la espera de cambios en un NRPN o RPN concretos.) Con ello evitará cambios no deseados si a continuación envía valores de Entrada de Datos de manera involuntaria.

Controlador Nº. 101:127
Controlador Nº. 100:127

Para el valor **NRPN LSB rr**, debe entrar el valor correspondiente al número de nota del instrumento de percusión concreto al que desea dirigirse (puede encontrar estos números en la Lista de grupos de percusión en la p.127).
Por ejemplo, puede ajustar el Bongo Agudo para que no se aplique ninguna reverberación. Este instrumento está asignado al número de nota 60 (C central), y se encuentra dentro del Grupo de Percusión Standard Set 1.
Para ello debe transmitir los siguientes valores:

Controlador Nº. 99: 29
Controlador Nº. 98: 60
Controlador Nº. 6: 0

Observe que estos mensajes MIDI deben enviarse por el orden listado anteriormente.
Los parámetros marcados con un *1 en la tabla de la izquierda pueden modificarse de manera relativa desde el valor por defecto. Según el sonido en concreto con el que trabaje, el tipo de cambio disponible será diferente (en algunos casos es posible que no observe ningún cambio). Además, el intervalo de cambio también variará.
Deberá consultar el manual de la unidad o la aplicación para los detalles acerca de la manera de enviar y transmitir mensajes de Cambio de control. Observe, sin embargo, que algunos dispositivos sólo permiten trabajar con un intervalo limitado de números de controlador.
Debe seguir siempre el orden especificado cuando transmita RPN, NRPN, e información de Entrada de Datos. Tenga en cuenta que, si inserta un varios mensajes MIDI en el mismo punto (o muy cercanos unos de otros), al utilizar algunos tipos de programas de música estos mensajes pueden enviarse en un orden diferente al entrado. Para evitar problemas, deje siempre un espacio suficiente entre mensajes adyacentes (como mínimo 1 pulsación en 96 TPQN y 5 pulsaciones en 480 TPQN).

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar el valor de la frecuencia de corte de una Parte

<Ejemplo> Ajustar la frecuencia de corte de la Parte 3 a -25

MIDI CH =	03	
CC#99	01	Frecuencia de corte
CC#98	32	Frecuencia de corte
CC#06	39	Puesto que 64 es 0, se obtiene: 64 - 25 = 39.

Funcionamiento a través de MIDI

Cómo cambiar la afinación de un instrumento de percusión

<Ejemplo> Aumentar la afinación del número de nota 48 del Grupo de percusión de la Parte 10 en +5 más agudo que la afinación original

MIDI CH =	10	
CC#99	24	Afinación aproximada del instrumento de percusión
CC#98	48	Número de nota
CC#06	69	Puesto que 64 es la afinación original, se obtiene: 64 + 5 = 69.

MEMO

Cualquier valor que haya sido impuesto por un NRPN no se inicializará incluso cuando cambie a un sonido diferente con la recepción de un Cambio de Programa. Los ajustes realizados utilizando NRPNs sólo pueden inicializarse enviando una Reinicialización GS (p.170).

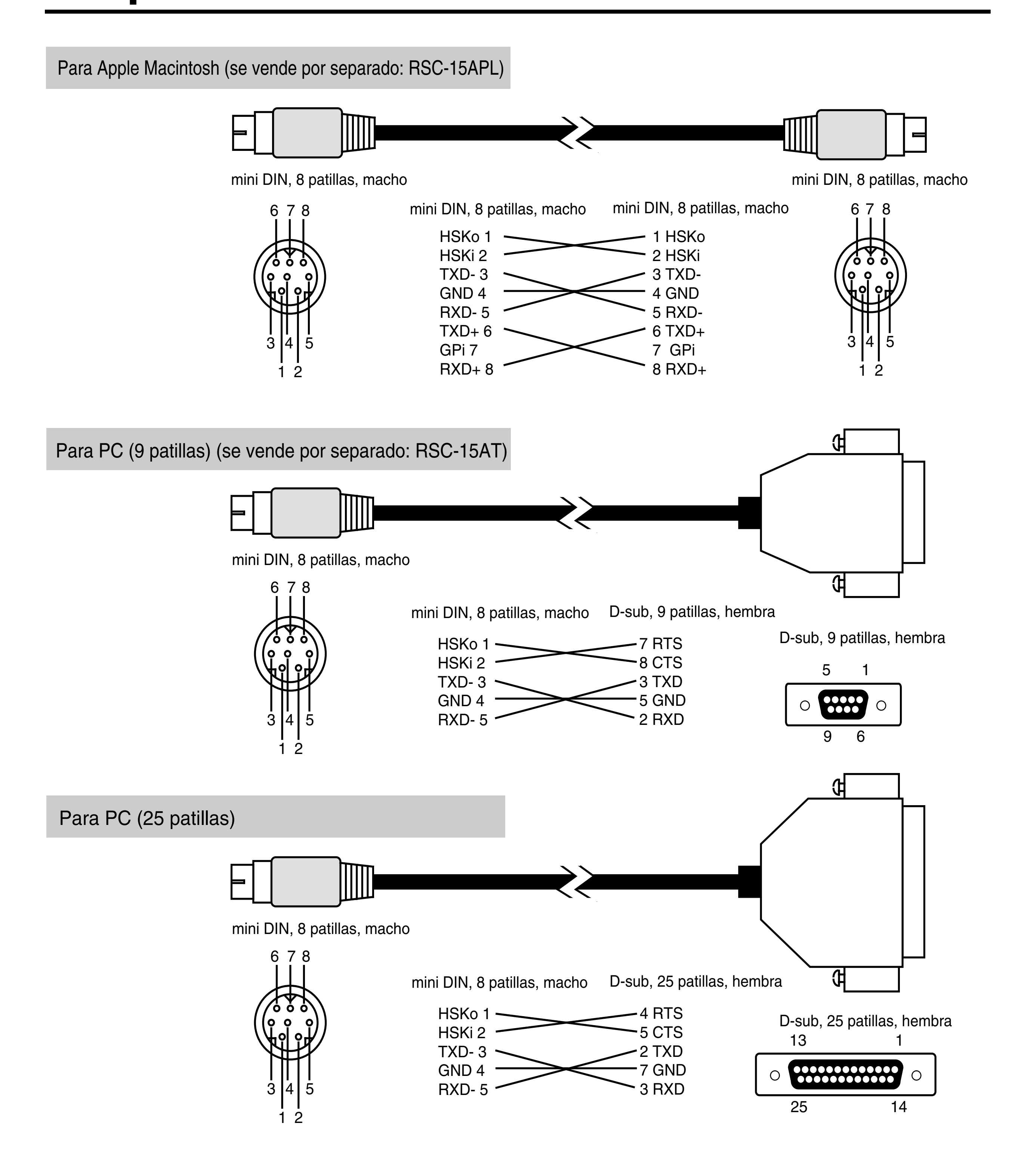
MEMO

TPQN: Pulsaciones por Nota Negra

MEMO

Después de recibir un mensaje de Reinicialización GS, se recibirán los mensajes NRPN.

Diagramas de cable del conector Computer



Lista de instrumentos

Piano

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**001**	**Piano 1**	**1**	**[Pro]**	**Piano 1**	**1**		**Piano 1**	**1**		**Piano 1**	**1**
001		UprightPiano	1		-----			-----			-----	
002		Mild Piano	1		-----			-----			-----	
008		Upright P w	1		Piano 1w	1		Piano 1w	1		Piano 1w	1
009		Mild Piano w	1		-----			-----			-----	
016		European Pf	1	[Pro]	European Pf	1		Piano 1d	1		Piano 1d	1
024		Piano + Str.	2	[Pro]	Piano + Str.	2		-----			-----	
025		Piano + Str2	2		-----			-----			-----	
026		Piano+Choir1	2		-----			-----			-----	
027		Piano+Choir2	2		-----			-----			-----	
000	**002**	**Piano 2**	**2**	**[Pro]**	**Piano 2**	**2**		**Piano 2**	**1**		**Piano 2**	**1**
001		Pop Piano	2		-----			-----			-----	
002		Rock Piano	2		-----			-----			-----	
008		Pop Piano w	2		Piano 2w	2		Piano 2w	1		Piano 2w	1
009		Rock Piano w	2		-----			-----			-----	
016		Dance Piano	2	[Pro]	Dance Piano	2		-----			-----	
000	**003**	**Piano 3**	**2**	**[Pro]**	**Piano 3**	**2**		**Piano 3**	**1**		**Piano 3**	**1**
001		EG+Rhodes 1	2	[Pro]	EG+Rhodes 1	2		EG+Rhodes 1	2		-----	
002		EG+Rhodes 2	2	[Pro]	EG+Rhodes 2	2	[88]	EG+Rhodes 2	2		-----	
008		Piano 3w	2	[Pro]	Piano 3w	2		Piano 3w	1		Piano 3w	1
000	**004**	**Honky-tonk**	**2**	**[Pro]**	**Honky-tonk**	**2**		**Honky-tonk**	**2**		**Honky-tonk**	**2**
008		Honky-tonk 2	2	[Pro]	Honky-tonk 2	2		Old Upright	2		HonkyTonk w	2
000	**005**	**E.Piano 1**	**1**	**[Pro]**	**E.Piano 1**	**1**		**E.Piano 1**	**2**		**E.Piano 1**	**1**
008		St.Soft EP	2	[Pro]	St.Soft EP	2	[88]	St.Soft EP	2		Detuned EP1	2
009		Cho. E.Piano	2	[Pro]	Cho. E.Piano	2		-----			-----	
010		SilentRhodes	2	[Pro]	SilentRhodes	2		-----			-----	
016		FM+SA EP	2	[Pro]	FM+SA EP	2	[88]	FM+SA EP	2		E.Piano 1v	2
017		Dist E.Piano	2	[Pro]	Dist E.Piano	2		-----			-----	
024		Wurly	2	[Pro]	Wurly	2		60'sE.Piano	1		60s E.Piano	1
025		Hard Rhodes	2	[Pro]	Hard Rhodes	2	[88]	Hard Rhodes	2		-----	
026		MellowRhodes	2	[Pro]	MellowRhodes	2	[88]	MellwRhodes	2		-----	
000	**006**	**E.Piano 2**	**2**	**[Pro]**	**E.Piano 2**	**2**	**[88]**	**E.Piano 2**	**2**		**E.Piano 2**	**1**
001		E.Piano 3	2		-----			-----			-----	
008		Detuned EP 2	2	[Pro]	Detuned EP 2	2	[88]	Detuned EP2	2		Detuned EP2	2
009		Detuned EP 3	2		-----			-----			-----	
010		EP Legend	2		-----			-----			-----	
016		St.FM EP	2	[Pro]	St.FM EP	2	[88]	St.FM EP	2		E.Piano 2v	2
024		Hard FM EP	2	[Pro]	Hard FM EP	2	[88]	Hard FM EP	2		-----	
032		EP Phase	2		-----			-----			-----	
000	**007**	**Harpsichord**	**1**	**[Pro]**	**Harpsichord**	**1**	**[88]**	**Harpsichord**	**1**		**Harpsichord**	**1**
001		Harpsichord2	2	[Pro]	Harpsichord2	2		-----			-----	
002		Harpsichord3	2		-----			-----			-----	
008		Coupled Hps.	2	[Pro]	Coupled Hps.	2	[88]	Coupled Hps	2	[55]	Coupled Hps	2
016		Harpsi.w	1	[Pro]	Harpsi.w	1	[88]	Harpsi.w	1		Harpsi.w	1
024		Harpsi.o	2	[Pro]	Harpsi.o	2	[88]	Harpsi.o	2		Harpsi.o	2
032		Synth Harpsi	2	[Pro]	Synth Harpsi	2		-----			-----	
000	**008**	**Clav.**	**1**	**[Pro]**	**Clav.**	**1**	**[88]**	**Clav.**	**1**		**Clav.**	**1**
001		Clav. 2	2		-----			-----			-----	
002		Atk Clav.1	2		-----			-----			-----	
003		Atk Clav.2	2		-----			-----			-----	
008		Comp Clav.	1	[Pro]	Comp Clav.	1		-----			-----	
016		Reso Clav.	1	[Pro]	Reso Clav.	1		-----			-----	
017		Phase Clav	1		-----			-----			-----	
024		Clav.o	2	[Pro]	Clav.o	2		-----			-----	
032		Analog Clav.	2	[Pro]	Analog Clav.	2		-----			-----	
033		JP8 Clav. 1	1	[Pro]	JP8 Clav. 1	1		-----			-----	
035		JP8 Clav. 2	1	[Pro]	JP8 Clav. 2	1		-----			-----	
036		SynRingClav.	2		-----			-----			-----	
037		SynDistClav.	1		-----			-----			-----	
038		JP8000 Clav.	1		-----			-----			-----	
039		Pulse Clav	1		-----			-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

Percusión cromática

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**009**	**Celesta**	**1**	**[Pro]**	**Celesta**	**1**	**[88]**	**Celesta**	**1**	**[55]**	**Celesta**	**1**
001		Pop Celesta	2	[Pro]	Pop Celesta	2		-----			-----	
000	**010**	**Glockenspiel**	**1**	**[Pro]**	**Glockenspiel**	**1**	**[88]**	**Glocknspiel**	**1**		**Glockenspl**	**1**
000	**011**	**Music Box**	**1**	**[Pro]**	**Music Box**	**1**	**[88]**	**Music Box**	**1**		**Music Box**	**1**
001		Music Box 2	2		-----			-----			-----	
008		St.Music Box	2		-----			-----			-----	
000	**012**	**Vibraphone**	**1**	**[Pro]**	**Vibraphone**	**1**		**Vibraphone**	**1**		**Vibraphone**	**1**
001		Pop Vibe.	2	[Pro]	Pop Vibe.	2		Hard Vibe	2		-----	
008		Vibraphone w	1	[Pro]	Vibraphone w	1		Vib.w	1	[55]	Vib.w	1
009		Vibraphones	2	[Pro]	Vibraphones	2		-----			-----	
000	**013**	**Marimba**	**1**	**[Pro]**	**Marimba**	**1**	**[88]**	**Marimba**	**1**		**Marimba**	**1**
008		Marimba w	1	[Pro]	Marimba w	1	[88]	Marimba w	1		Marimba w	1
016		Barafon	1	[Pro]	Barafon	1	[88]	Barafon	1		-----	
017		Barafon 2	1	[Pro]	Barafon 2	1	[88]	Barafon 2	1		-----	
024		Log drum	1	[Pro]	Log drum	1	[88]	Log drum	1		-----	
000	**014**	**Xylophone**	**1**	**[Pro]**	**Xylophone**	**1**	**[88]**	**Xylophone**	**1**		**Xylophone**	**1**
008		Xylophone w	1		-----			-----			-----	
000	**015**	**Tubular-bell**	**1**	**[Pro]**	**Tubular-bell**	**1**	**[88]**	**Tubularbell**	**1**	**[55]**	**Tubularbell**	**1**
008		Church Bell	1	[Pro]	Church Bell	1	[88]	Church Bell	1	[55]	Church Bell	1
009		Carillon	1	[Pro]	Carillon	1	[88]	Carillon	1	[55]	Carillon	1
010		Church Bell2	2		-----			-----			-----	
016		Tubularbellw	1		-----			-----			-----	
000	**016**	**Santur**	**1**	**[Pro]**	**Santur**	**1**	**[88]**	**Santur**	**1**	**[55]**	**Santur**	**1**
001		Santur 2	2	[Pro]	Santur 2	2	[88]	Santur 2	2		-----	
002		Santur 3	2		-----			-----			-----	
008		Cimbalom	2	[Pro]	Cimbalom	2	[88]	Cimbalom	2		-----	
016		Zither 1	1	[Pro]	Zither 1	1		-----			-----	
017		Zither 2	2	[Pro]	Zither 2	2		-----			-----	
024		Dulcimer	2	[Pro]	Dulcimer	2		-----			-----	

Órgano

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**017**	**Organ 1**	**2**	**[Pro]**	**Organ 1**	**2**		**Organ 1**	**1**		**Organ 1**	**1**
001		Organ 101	2	[Pro]	Organ 101	2		Organ 101	2		-----	
002		Ful Organ 1	2		-----			-----			-----	
003		Ful Organ 2	2		-----			-----			-----	
004		Ful Organ 3	2		-----			-----			-----	
005		Ful Organ 4	2		-----			-----			-----	
006		Ful Organ 5	2		-----			-----			-----	
007		Ful Organ 6	2		-----			-----			-----	
008		Trem. Organ	2	[Pro]	Trem. Organ	2		DetunedOr.1	2		Detuned Or1	2
009		Organ o	2	[Pro]	Organ o	2		Organ 109	2		-----	
010		Ful Organ 7	2		-----			-----			-----	
011		Ful Organ 8	2		-----			-----			-----	
012		Ful Organ 9	2		-----			-----			-----	
016		60's Organ 1	1	[Pro]	60's Organ 1	1		60'sOrgan 1	1		60's Organ1	1
017		60's Organ 2	1	[Pro]	60's Organ 2	1		60'sOrgan 2	1		-----	
018		60's Organ 3	1	[Pro]	60's Organ 3	1		60'sOrgan 3	1		-----	
019		Farf Organ	1	[Pro]	Farf Organ	1		-----			-----	
024		Cheese Organ	1	[Pro]	Cheese Organ	1	[88]	CheeseOrgan	1		-----	
025		D-50 Organ	2	[Pro]	D-50 Organ	2		-----			-----	
026		JUNO Organ	2	[Pro]	JUNO Organ	2		-----			-----	
027		Hybrid Organ	2	[Pro]	Hybrid Organ	2		-----			-----	
028		VS Organ	2	[Pro]	VS Organ	2		-----			-----	
029		Digi Church	2	[Pro]	Digi Church	2		-----			-----	
030		JX-8P Organ	2		-----			-----			-----	
031		FM Organ	2		-----			-----			-----	
032		70's E.Organ	2	[Pro]	70's E.Organ	2		Organ 4	1		Organ 4	2
033		Even Bar	2	[Pro]	Even Bar	2	[88]	Even Bar	2		-----	
040		Organ Bass	1	[Pro]	Organ Bass	1	[88]	Organ Bass	1		-----	
048		5th Organ	2	[Pro]	5th Organ	2		-----			-----	
000	**018**	**Organ 2**	**2**	**[Pro]**	**Organ 2**	**2**		**Organ 2**	**1**		**Organ 2**	**1**
001		Jazz Organ	2	[Pro]	Jazz Organ	2		Organ 201	2		-----	
002		E.Organ 16+2	2	[Pro]	E.Organ 16+2	2		-----			-----	
003		Jazz Organ 2	2		-----			-----			-----	
004		Jazz Organ 3	2		-----			-----			-----	
005		Jazz Organ 4	2		-----			-----			-----	
006		Jazz Organ 5	2		-----			-----			-----	
007		Jazz Organ 6	2		-----			-----			-----	
008		Chorus Or.2	2	[Pro]	Chorus Or.2	2		DetunedOr.2	2		Detuned Or2	2
009		Octave Organ	2	[Pro]	Octave Organ	2		-----			-----	
032		Perc. Organ	2	[Pro]	Perc. Organ	2		Organ 5	2		Organ 5	2
033		Perc.Organ 2	2		-----			-----			-----	
034		Perc.Organ 3	2		-----			-----			-----	
035		Perc.Organ 4	2		-----			-----			-----	
000	**019**	**Organ 3**	**2**	**[Pro]**	**Organ 3**	**2**	**[88]**	**Organ 3**	**2**	**[55]**	**Organ 3**	**2**
008		Rotary Org.	1	[Pro]	Rotary Org.	1	[88]	Rotary Org.	1		-----	
016		Rotary Org.S	1	[Pro]	Rotary Org.S	1	[88]	RotaryOrg.S	1		-----	
017		Rock Organ 1	2	[Pro]	Rock Organ 1	2		-----			-----	
018		Rock Organ 2	2	[Pro]	Rock Organ 2	2		-----			-----	
024		Rotary Org.F	1	[Pro]	Rotary Org.F	1	[88]	RotaryOrg.F	1		-----	
000	**020**	**Church Org.1**	**1**	**[Pro]**	**Church Org.1**	**1**	**[88]**	**ChurchOrg.1**	**1**		**Church Org1**	**1**
008		Church Org.2	2	[Pro]	Church Org.2	2	[88]	ChurchOrg.2	2		Church Org2	2
016		Church Org.3	2	[Pro]	Church Org.3	2	[88]	ChurchOrg.3	2		Church Org3	2
024		Organ Flute	1	[Pro]	Organ Flute	1	[88]	Organ Flute	1		-----	
032		Trem.Flute	2	[Pro]	Trem.Flute	2	[88]	Trem.Flute	2		-----	
033		Theater Org.	2	[Pro]	Theater Org.	2		-----			-----	
000	**021**	**Reed Organ**	**1**	**[Pro]**	**Reed Organ**	**1**	**[88]**	**Reed Organ**	**1**	**[55]**	**Reed Organ**	**1**
008		Wind Organ	2	[Pro]	Wind Organ	2		-----			-----	
016		Puff Organ	2		-----			-----			-----	
000	**022**	**Accordion Fr**	**1**	**[Pro]**	**Accordion Fr**	**1**		**AccordionFr**	**1**		**Accordion F**	**2**
008		Accordion It	1	[Pro]	Accordion It	1		AccordionIt	2		Accordion I	2
009		Dist. Accord	2	[Pro]	Dist. Accord	2		-----			-----	
016		Cho. Accord	2	[Pro]	Cho. Accord	2		-----			-----	
024		Hard Accord	2	[Pro]	Hard Accord	2		-----			-----	
025		Soft Accord	2	[Pro]	Soft Accord	2		-----			-----	
000	**023**	**Harmonica**	**1**	**[Pro]**	**Harmonica**	**1**		**Harmonica**	**1**		**Harmonica**	**1**
001		Harmonica 2	1	[Pro]	Harmonica 2	1		Harmonica 2	2		-----	
008		B.Harp Basic	1		-----			-----			-----	
009		B.Harp Suppl	1		-----			-----			-----	
000	**024**	**Bandoneon**	**2**	**[Pro]**	**Bandoneon**	**2**		**Bandoneon**	**1**		**Bandoneon**	**2**
008		Bandoneon 2	2	[Pro]	Bandoneon 2	2		-----			-----	
016		Bandoneon 3	2	[Pro]	Bandoneon 3	2		-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

Guitarra

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**025**	**Nylon-str.Gt**	**2**	**[Pro]**	**Nylon-str.Gt**	**2**		**Nylonstr.Gt**	**1**		**Nylon Gt.**	**1**
008		Ukulele	1	[Pro]	Ukulele	1	[88]	Ukulele	1		Ukulele	1
016		Nylon Gt.o	2	[Pro]	Nylon Gt.o	2		Nylon Gt.o	2		Nylon Gt.o	2
024		Velo Harmnix	1	[Pro]	Velo Harmnix	1	[88]	VeloHarmnix	1		-----	
032		Nylon Gt.2	1	[Pro]	Nylon Gt.2	1		Nylon Gt.2	1		Nylon Gt.2	1
040		Lequint Gt.	1	[Pro]	Lequint Gt.	1	[88]	Lequint Gt.	1		-----	
000	**026**	**Steel-str.Gt**	**1**	**[Pro]**	**Steel-str.Gt**	**1**		**Steelstr.Gt**	**1**		**Steel Gt.**	**1**
008		12-str.Gt	2	[Pro]	12-str.Gt	2		12-str.Gt	2		12-str.Gt	2
009		Nylon+Steel	2	[Pro]	Nylon+Steel	2		Nylon+Steel	2		-----	
010		Atk Steel Gt	2		-----			-----			-----	
016		Mandolin	2	[Pro]	Mandolin	2	[88]	Mandolin	2		Mandolin	1
017		Mandolin 2	2	[Pro]	Mandolin 2	2		-----			-----	
018		MandolinTrem	2	[Pro]	MandolinTrem	2		-----			-----	
032		Steel Gt.2	1	[Pro]	Steel Gt.2	1	[88]	Steel Gt.2	1		-----	
033		Steel + Body	2		-----			-----			-----	
000	**027**	**Jazz Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Jazz Gt.**	**1**		**Jazz Gt.**	**1**	**[55]**	**Jazz Gt.**	**1**
001		Mellow Gt.	2	[Pro]	Mellow Gt.	2	[88]	Mellow Gt.	2		-----	
008		Pedal Steel	1	[Pro]	Pedal Steel	1	[88]	Pedal Steel	1		Hawaiian Gt	1
000	**028**	**Clean Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Clean Gt.**	**1**		**Clean Gt.**	**1**		**Clean Gt.**	**1**
001		Clean Half	1	[Pro]	Clean Half	1		-----			-----	
002		Open Hard 1	2	[Pro]	Open Hard 1	2		-----			-----	
003		Open Hard 2	1	[Pro]	Open Hard 2	1		-----			-----	
004		JC Clean Gt.	1	[Pro]	JC Clean Gt.	1		-----			-----	
005		Atk CleanGt.	2		-----			-----			-----	
008		Chorus Gt.	2	[Pro]	Chorus Gt.	2		Chorus Gt.	2		Chorus Gt.	2
009		JC Chorus Gt	2	[Pro]	JC Chorus Gt	2		-----			-----	
016		TC FrontPick	1	[Pro]	TC FrontPick	1		-----			-----	
017		TC Rear Pick	1	[Pro]	TC Rear Pick	1		-----			-----	
018		TC Clean ff	2	[Pro]	TC Clean ff	2		-----			-----	
019		TC Clean 2:	2	[Pro]	TC Clean 2:	2		-----			-----	
020		LP Rear Pick	1		-----			-----			-----	
021		LP Rear 2	2		-----			-----			-----	
022		LP RearAtack	2		-----			-----			-----	
023		Mid Tone GTR	1		-----			-----			-----	
024		Chung Ruan	1		-----			-----			-----	
025		Chung Ruan 2	2		-----			-----			-----	
000	**029**	**Muted Gt.**	**1**	**[Pro]**	**Muted Gt.**	**1**		**Muted Gt.**	**1**		**Muted Gt.**	**1**
001		Muted Dis.Gt	1	[Pro]	Muted Dis.Gt	1	[88]	MutedDis.Gt	1		-----	
002		TC Muted Gt.	2	[Pro]	TC Muted Gt.	2		-----			-----	
008		Funk Pop	1	[Pro]	Funk Pop	1	[88]	Funk Pop	1		Funk Gt.	1
016		Funk Gt.2	1	[Pro]	Funk Gt.2	1	[88]	Funk Gt.2	1		Funk Gt.2	1
024		Jazz Man	2		-----			-----			-----	
000	**030**	**Overdrive Gt**	**2**	**[Pro]**	**Overdrive Gt**	**2**		**OverdriveGt**	**1**		**OverdriveGt**	**1**
001		Overdrive 2	2	[Pro]	Overdrive 2	2		-----			-----	
002		Overdrive 3	2	[Pro]	Overdrive 3	2		-----			-----	
003		More Drive	2	[Pro]	More Drive	2		-----			-----	
004		Guitar Pinch	1		-----			-----			-----	
005		Attack Drive	2		-----			-----			-----	
008		LP OverDrvGt	2	[Pro]	LP OverDrvGt	2		-----			-----	
009		LP OverDrv:	2	[Pro]	LP OverDrv:	2		-----			-----	
010		LP Half Drv	2		-----			-----			-----	
011		LP Half Drv2	2		-----			-----			-----	
012		LP Chorus	2		-----			-----			-----	
000	**031**	**DistortionGt**	**2**	**[Pro]**	**DistortionGt**	**2**		**DistortionGt**	**1**		**Dist.Gt.**	**1**
001		Dist. Gt2 :	2	[Pro]	Dist. Gt2 :	2		Dist. Gt2	2		-----	
002		Dazed Guitar	2	[Pro]	Dazed Guitar	2	[88]	DazedGuitar	2		-----	
003		Distortion:	2	[Pro]	Distortion:	2		-----			-----	
004		Dist. Fast :	2	[Pro]	Dist. Fast :	2		-----			-----	
005		Attack Dist	2		-----			-----			-----	
008		Feedback Gt.	2	[Pro]	Feedback Gt.	2	[88]	FeedbackGt.	2		Feedback Gt	2
009		Feedback Gt2	2	[Pro]	Feedback Gt2	2	[88]	FeedbackGt2	2		-----	
016		Power Guitar	2	[Pro]	Power Guitar	2	[88]	PowerGuitar	2		-----	
017		Power Gt.2	2	[Pro]	Power Gt.2	2		Power Gt.2	2		-----	
018		5th Dist.	2	[Pro]	5th Dist.	2	[88]	5th Dist.	2		-----	
024		Rock Rhythm	2	[Pro]	Rock Rhythm	2	[88]	Rock Rhythm	2		-----	
025		Rock Rhythm2	2	[Pro]	Rock Rhythm2	2	[88]	RockRhythm2	2		-----	
026		Dist Rtm GTR	1		-----			-----			-----	
000	**032**	**Gt.Harmonics**	**1**	**[Pro]**	**Gt.Harmonics**	**1**	**[88]**	**Gt.Harmonix**	**1**	**[55]**	**Gt.Harmonix**	**1**
008		Gt. Feedback	1	[Pro]	Gt. Feedback	1	[88]	Gt.Feedback	1	[55]	Gt.Feedback	1
009		Gt.Feedback2	2	[Pro]	Gt. Feedback2	2		-----			-----	
016		Ac.Gt.Harmnx	1	[Pro]	Ac.Gt.Harmnx	1	[88]	Ac.Gt.Harm.	1		-----	
024		E.Bass Harm.	1	[Pro]	E.Bass Harm.	1		-----			-----	

Bajo

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**033**	**Acoustic Bs.**	**1**		**Acoustic Bs.**	**1**		**AcousticBs.**	**2**		**Acoustic Bs**	**1**
001		Rockabilly	2	[Pro]	Rockabilly	2		-----			-----	
008		Wild A.Bass	2	[Pro]	Wild A.Bass	2		-----			-----	
009		Atk A.Bass	2		-----			-----			-----	
016		Bass + OHH	2	[Pro]	Bass + OHH	2		-----			-----	
000	**034**	**Fingered Bs.**	**1**	**[Pro]**	**Fingered Bs.**	**1**		**FingeredBs.**	**1**		**Fingered Bs**	**1**
001		Fingered Bs2	2	[Pro]	Fingered Bs2	2		FingeredBs2	2		-----	
002		Jazz Bass	1	[Pro]	Jazz Bass	1	[88]	Jazz Bass	1		-----	
003		Jazz Bass 2	2	[Pro]	Jazz Bass 2	2		-----			-----	
004		Rock Bass	2	[Pro]	Rock Bass	2		-----			-----	
005		Heart Bass	1		-----			-----			-----	
006		AttackFinger	2		-----			-----			-----	
007		Finger Slap	2		-----			-----			-----	
008		ChorusJazzBs	2	[Pro]	ChorusJazzBs	2		-----			-----	
016		F.Bass/Harm.	1	[Pro]	F.Bass/Harm.	1		-----			-----	
000	**035**	**Picked Bass**	**1**	**[Pro]**	**Picked Bass**	**1**		**Picked Bass**	**1**		**Picked Bass**	**1**
001		Picked Bass2	2	[Pro]	Picked Bass2	2		-----			-----	
002		Picked Bass3	2	[Pro]	Picked Bass3	2		-----			-----	
003		Picked Bass4	2	[Pro]	Picked Bass4	2		-----			-----	
004		Double Pick	2		-----			-----			-----	
008		Muted PickBs	1	[Pro]	Muted PickBs	1		MutePickBs.	1		-----	
016		P.Bass/Harm.	1	[Pro]	P.Bass/Harm.	1		-----			-----	
000	**036**	**Fretless Bs.**	**1**	**[Pro]**	**Fretless Bs.**	**1**	**[88]**	**FretlessBs.**	**1**		**Fretless Bs**	**1**
001		Fretless Bs2	2	[Pro]	Fretless Bs2	2		FretlessBs2	2		-----	
002		Fretless Bs3	2	[Pro]	Fretless Bs3	2	[88]	FretlessBs3	2		-----	
003		Fretless Bs4	2	[Pro]	Fretless Bs4	2	[88]	FretlessBs4	2		-----	
004		Syn Fretless	2	[Pro]	Syn Fretless	2	[88]	SynFretless	2		-----	
005		Mr.Smooth	2	[Pro]	Mr.Smooth	2	[88]	Mr.Smooth	2		-----	
008		Wood+FlessBs	2	[Pro]	Wood+FlessBs	2		-----			-----	
000	**037**	**Slap Bass 1**	**1**	**[Pro]**	**Slap Bass 1**	**1**	**[88]**	**Slap Bass 1**	**1**		**Slap Bass 1**	**1**
001		Slap Pop	1	[Pro]	Slap Pop	1		-----			-----	
008		Reso Slap	1	[Pro]	Reso Slap	1	[88]	Reso Slap	1		-----	
009		Unison Slap	2	[Pro]	Unison Slap	2		-----			-----	
000	**038**	**Slap Bass 2**	**2**	**[Pro]**	**Slap Bass 2**	**2**	**[88]**	**Slap Bass 2**	**2**		**Slap Bass 2**	**1**
001		Slap Bass 3	2		-----			-----			-----	
008		FM Slap	2	[Pro]	FM Slap	2		-----			-----	
000	**039**	**Synth Bass 1**	**2**	**[Pro]**	**Synth Bass 1**	**2**	**[88]**	**SynthBass 1**	**2**		**Syn.Bass 1**	**1**
001		SynthBass101	1	[Pro]	SynthBass101	1	[88]	Syn.Bass101	1	[55]	Syn.Bass101	1
002		CS Bass	2	[Pro]	CS Bass	2		-----			-----	
003		JP-4 Bass	1	[Pro]	JP-4 Bass	1		-----			-----	
004		JP-8 Bass	2	[Pro]	JP-8 Bass	2		-----			-----	
005		P5 Bass	1	[Pro]	P5 Bass	1		-----			-----	
006		JPMG Bass	2	[Pro]	JPMG Bass	2		-----			-----	
008		Acid Bass	1	[Pro]	Acid Bass	1	[88]	Acid Bass	1		Syn.Bass 3	1
009		TB303 Bass	1	[Pro]	TB303 Bass	1	[88]	TB303 Bass	1		-----	
010		Tekno Bass	2	[Pro]	Tekno Bass	2	[88]	Tekno Bass	2		-----	
011		TB303 Bass 2	1	[Pro]	TB303 Bass 2	1		-----			-----	
012		Kicked TB303	2	[Pro]	Kicked TB303	2		-----			-----	
013		TB303 Saw Bs	1	[Pro]	TB303 Saw Bs	1		-----			-----	
014		Rubber303 Bs	1	[Pro]	Rubber303 Bs	1		-----			-----	
015		Reso 303 Bs	1	[Pro]	Reso 303 Bs	1		-----			-----	
016		Reso SH Bass	1	[Pro]	Reso SH Bass	1	[88]	Reso SHBass	1		-----	
017		TB303 Sqr Bs	1	[Pro]	TB303 Sqr Bs	1		-----			-----	
018		TB303 DistBs	1	[Pro]	TB303 DistBs	1		-----			-----	
019		Clavi Bass	2		-----			-----			-----	
020		Hammer	2		-----			-----			-----	
021		Jungle Bass	1		-----			-----			-----	
022		Square Bass	2		-----			-----			-----	
023		Square Bass2	2		-----			-----			-----	
024		Arpeggio Bs	1	[Pro]	Arpeggio Bs	1		-----			-----	
032		Hit&Saw Bass	2		-----			-----			-----	
033		Ring Bass	2		-----			-----			-----	
034		AtkSineBass	2		-----			-----			-----	
035		OB sine Bass	2		-----			-----			-----	
036		Auxiliary Bs	2		-----			-----			-----	
040		303SqDistBs	1		-----			-----			-----	
041		303SqDistBs2	2		-----			-----			-----	
042		303SqDistBs3	1		-----			-----			-----	
043		303Sqr.Rev	1		-----			-----			-----	
044		TeeBee	1		-----			-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	040	Synth Bass 2	2	[Pro]	Synth Bass 2	2	[88]	SynthBass 2	2		Syn.Bass 2	2
001		SynthBass201	2	[Pro]	SynthBass201	2	[88]	Syn.Bass201	2		-----	
002		Modular Bass	2	[Pro]	Modular Bass	2	[88]	ModularBass	2		-----	
003		Seq Bass	2	[Pro]	Seq Bass	2	[88]	Seq Bass	2		-----	
004		MG Bass	1	[Pro]	MG Bass	1		-----			-----	
005		Mg Oct Bass1	2	[Pro]	Mg Oct Bass1	2		-----			-----	
006		MG Oct Bass2	2	[Pro]	MG Oct Bass2	2		-----			-----	
007		MG Blip Bs:	2	[Pro]	MG Blip Bs:	2		-----			-----	
008		Beef FM Bass	2	[Pro]	Beef FM Bass	2	[88]	Beef FMBass	2		Syn.Bass 4	2
009		Dly Bass	2	[Pro]	Dly Bass	2		X Wire Bass	2		-----	
010		X Wire Bass	2	[Pro]	X Wire Bass	2	[88]	-----			-----	
011		WireStr Bass	2	[Pro]	WireStr Bass	2		-----			-----	
012		Blip Bass :	2	[Pro]	Blip Bass :	2		-----			-----	
013		RubberBass 1	2	[Pro]	RubberBass 1	2		-----			-----	
014		Syn Bell Bs	2		-----			-----			-----	
015		Odd Bass	2		-----			-----			-----	
016		RubberBass 2	2	[Pro]	RubberBass 2	2		Rubber Bass	2	[55]	Rubber Bass	2
017		SH101 Bass 1	1	[Pro]	SH101 Bass 1	1	[88]	SH101Bass 1	1		-----	
018		SH101 Bass 2	1	[Pro]	SH101 Bass 2	1	[88]	SH101Bass 2	1		-----	
019		Smooth Bass	2	[Pro]	Smooth Bass	2	[88]	Smooth Bass	2		-----	
020		SH101 Bass 3	1	[Pro]	SH101 Bass 3	1		-----			-----	
021		Spike Bass	1	[Pro]	Spike Bass	1		-----			-----	
022		House Bass:	2	[Pro]	House Bass:	2		-----			-----	
023		KG Bass	2	[Pro]	KG Bass	2		-----			-----	
024		Sync Bass	2	[Pro]	Sync Bass	2		-----			-----	
025		MG 5th Bass	2	[Pro]	MG 5th Bass	2		-----			-----	
026		RND Bass	2	[Pro]	RND Bass	2		-----			-----	
027		WowMG Bass	2	[Pro]	WowMG Bass	2		-----			-----	
028		Bubble Bass	2	[Pro]	Bubble Bass	2		-----			-----	
029		Attack Pulse	1		-----			-----			-----	
030		Sync Bass 2	2		-----			-----			-----	
031		Pulse Mix Bs	2		-----			-----			-----	
032		MG Dist Bass	2		-----			-----			-----	
033		Seq Bass 2	2		-----			-----			-----	
034		3rd Bass	2		-----			-----			-----	
035		MG Oct Bass	2		-----			-----			-----	
036		SlowEnvBass	2		-----			-----			-----	
037		Mild Bass	2		-----			-----			-----	
038		DistEnvBass	2		-----			-----			-----	
039		MG LightBass	2		-----			-----			-----	
040		DistSynBass	2		-----			-----			-----	
041		Rise Bass	2		-----			-----			-----	
042		Cyber Bass	2		-----			-----			-----	

Instrumentos de cuerda/orquesta

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	041	Violin :	2	[Pro]	Violin :	2		Violin	1		Violin	1
001		Violin Atk:	2	[Pro]	Violin Atk:	2		-----			-----	
008		Slow Violin	1	[Pro]	Slow Violin	1		Slow Violin	1		Slow Violin	1
000	042	Viola :	2	[Pro]	Viola :	2		Viola	1		Viola	1
001		Viola Atk.:	2	[Pro]	Viola Atk.:	2		-----			-----	
000	043	Cello :	2		Cello :	2		Cello	1		Cello	1
001		Cello Atk.:	2		Cello Atk.:	2		-----			-----	
000	044	Contrabass	1		Contrabass	1		Contrabass	1		Contrabass	1
000	045	Tremolo Str	1	[Pro]	Tremolo Str	1	[88]	Tremolo Str	1		Tremolo Str	1
002		Trem Str.St.	2		-----			-----			-----	
008		Slow Tremolo	1	[Pro]	Slow Tremolo	1	[88]	SlowTremolo	1		-----	
009		Suspense Str	2	[Pro]	Suspense Str	2	[88]	SuspenseStr	2		-----	
010		SuspenseStr2	2		-----			-----			-----	
000	046	PizzicatoStr	1	[Pro]	PizzicatoStr	1	[88]	Pizz. Str.	1		Pizzicato	1
001		Vcs&Cbs Pizz	2	[Pro]	Vcs&Cbs Pizz	2		-----			-----	
002		Chamber Pizz	2	[Pro]	Chamber Pizz	2		-----			-----	
003		St.Pizzicato	2	[Pro]	St. Pizzicato	2		-----			-----	
008		Solo Pizz.	1	[Pro]	Solo Pizz.	1		-----			-----	
016		Solo Spic.	1	[Pro]	Solo Spic.	1		-----			-----	
017		StringsSpic.	2		-----			-----			-----	
000	047	Harp	1	[Pro]	Harp	1	[88]	Harp	1		Harp	1
001		Harp&Strings	2		-----			-----			-----	
002		Harp St.	2		-----			-----			-----	
008		Uillean Harp	2		-----			-----			-----	
016		Synth Harp	1	[Pro]	Synth Harp	1		-----			-----	
024		Yang Qin	2		-----			-----			-----	
025		Yang Qin 2	2		-----			-----			-----	
026		SynthYangQin	2		-----			-----			-----	
000	048	Timpani	1	[Pro]	Timpani	1	[88]	Timpani	1		Timpani	1

Conjunto

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**049**	**Strings :**	**2**	**[Pro]**	**Strings :**	**2**		**Strings**	**1**		**Strings**	**1**
001		Bright Str:	1	[Pro]	Bright Str:	1		Strings 2	1		-----	
002		ChamberStr :	2	[Pro]	ChamberStr :	2		-----			-----	
003		Cello sect.	1	[Pro]	Cello sect.	1		-----			-----	
004		Bright Str.2	2		-----			-----			-----	
005		Bright Str.3	2		-----			-----			-----	
006		Quad Strings	2		-----			-----			-----	
007		Mild Strings	2		-----			-----			-----	
008		Orchestra	2	[Pro]	Orchestra	2		Orchestra	2		Orchestra	2
009		Orchestra 2	2	[Pro]	Orchestra 2	2		Orchestra 2	2		-----	
010		Tremolo Orch	2	[Pro]	Tremolo Orch	2	[88]	TremoloOrch	2		-----	
011		Choir Str.	2	[Pro]	Choir Str.	2		Choir Str.	2		-----	
012		Strings+Horn	2	[Pro]	Strings+Horn	2		-----			-----	
013		Str.+Flute	2		-----			-----			-----	
014		Choir Str.2	2		-----			-----			-----	
015		Choir Str.3	2		-----			-----			-----	
016		St. Strings	2	[Pro]	St. Strings	2		St.Strings	2		-----	
017		St.Strings 2	2		-----			-----			-----	
018		St.Strings 3	2		-----			-----			-----	
019		Orchestra 3	2		-----			-----			-----	
020		Orchestra 4	2		-----			-----			-----	
024		Velo Strings	2	[Pro]	Velo Strings	2	[88]	VeloStrings	2		-----	
032		Oct Strings1	2	[Pro]	Oct Strings1	2		-----			-----	
033		Oct Strings2	2	[Pro]	Oct Strings2	2		-----			-----	
034		ContraBsSect	2		-----			-----			-----	
040		60s Strings	2		-----			-----			-----	
000	**050**	**Slow Strings**	**1**	**[Pro]**	**Slow Strings**	**1**		**SlowStrings**	**1**		**SlowStrings**	**1**
001		SlowStrings2	1	[Pro]	SlowStrings2	1		Slow Str. 2	1		-----	
002		SlowStrings3	2		-----			-----			-----	
008		Legato Str.	2	[Pro]	Legato Str.	2	[88]	Legato Str.	2		-----	
009		Warm Strings	2	[Pro]	Warm Strings	2	[88]	WarmStrings	2		-----	
010		St.Slow Str.	2	[Pro]	St.Slow Str.	2		St.SlowStr.	2		-----	
011		St.Slow Str2	2		-----			-----			-----	
012		S.Str+Choir	2		-----			-----			-----	
013		S.Str+Choir2	2		-----			-----			-----	
000	**051**	**Syn.Strings1**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Strings1**	**2**		**SynStrings1**	**2**		**SynStrings1**	**1**
001		OB Strings	2	[Pro]	OB Strings	2		OB Strings	2		-----	
002		StackStrings	2	[Pro]	StackStrings	2		-----			-----	
003		JP Strings	2	[Pro]	JP Strings	2		-----			-----	
004		Chorus Str.	2		-----			-----			-----	
008		Syn.Strings3	2	[Pro]	Syn.Strings3	2	[88]	SynStrings3	2	[55]	SynStrings3	2
009		Syn.Strings4	2	[Pro]	Syn.Strings4	2		-----			-----	
010		Syn.Strings6	2		-----			-----			-----	
011		Syn.Strings7	2		-----			-----			-----	
012		LoFi Strings	2		-----			-----			-----	
016		High Strings	2	[Pro]	High Strings	2		-----			-----	
017		Hybrid Str.	2	[Pro]	Hybrid Str.	2		-----			-----	
024		Tron Strings	2	[Pro]	Tron Strings	2		-----			-----	
025		Noiz Strings	2	[Pro]	Noiz Strings	2		-----			-----	
000	**052**	**Syn.Strings2**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Strings2**	**2**	**[88]**	**SynStrings2**	**2**	**[55]**	**SynStrings2**	**2**
001		Syn.Strings5	2	[Pro]	Syn.Strings5	2		-----			-----	
002		JUNO Strings	2	[Pro]	JUNO Strings	2		-----			-----	
003		FilteredOrch	2		-----			-----			-----	
004		JP Saw Str.	2		-----			-----			-----	
005		Hybrid Str.2	2		-----			-----			-----	
006		DistStrings	2		-----			-----			-----	
007		JUNOFullStr.	2		-----			-----			-----	
008		Air Strings	2	[Pro]	Air Strings	2		-----			-----	
009		Atk Syn Str.	2		-----			-----			-----	
010		StraightStr.	2		-----			-----			-----	
000	**053**	**Choir Aahs**	**1**	**[Pro]**	**Choir Aahs**	**1**		**Choir Aahs**	**1**		**Choir Aahs**	**1**
008		St.ChoirAahs	2	[Pro]	St.ChoirAahs	2		St.Choir	2		-----	
009		Melted Choir	2	[Pro]	Melted Choir	2		Mello Choir	2		-----	
010		Church Choir	2	[Pro]	Church Choir	2		-----			-----	
011		Boys Choir 1	1		-----			-----			-----	
012		Boys Choir 2	2		-----			-----			-----	
013		St.BoysChoir	2		-----			-----			-----	
014		Rich Choir	2		-----			-----			-----	
016		Choir Hahs	1	[Pro]	Choir Hahs	1		-----			-----	
024		Chorus Lahs	1	[Pro]	Chorus Lahs	1		-----			-----	
032		Chorus Aahs	2	[Pro]	Chorus Aahs	2		ChoirAahs 2	1	[55]	Choir Aahs2	1
033		Male Aah+Str	2	[Pro]	Male Aah+Str	2		-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**054**	**Voice Oohs**	**1**		**Voice Oohs**	**1**	**[88]**	**Voice Oohs**	**1**	**[55]**	**Voice Oohs**	**1**
001		Chorus Oohs	2		-----			-----			-----	
002		Voice Oohs 2	2		-----			-----			-----	
003		Chorus Oohs2	2		-----			-----			-----	
004		OohsCodeMaj7	1		-----			-----			-----	
005		OohsCodeSus4	1		-----			-----			-----	
006		Jazz Scat	1		-----			-----			-----	
008		Voice Dahs	1	[Pro]	Voice Dahs	1		-----			-----	
009		JzVoice Dat	1		-----			-----			-----	
010		JzVoice Bap	1		-----			-----			-----	
011		JzVoice Dow	1		-----			-----			-----	
012		JzVoice Thum	1		-----			-----			-----	
016		VoiceLah Fem	1		-----			-----			-----	
017		ChorusLahFem	2		-----			-----			-----	
018		VoiceLuh Fem	1		-----			-----			-----	
019		ChorusLuhFem	2		-----			-----			-----	
020		VoiceLan Fem	1		-----			-----			-----	
021		ChorusLanFem	2		-----			-----			-----	
022		VoiceAah Fem	1		-----			-----			-----	
023		VoiceUuh Fem	1		-----			-----			-----	
024		Fem Lah&Lan	1		-----			-----			-----	
032		VoiceWah Mal	1		-----			-----			-----	
033		ChorusWahMal	2		-----			-----			-----	
034		VoiceWoh Mal	1		-----			-----			-----	
035		ChorusWohMal	2		-----			-----			-----	
036		VoiceAah Mal	1		-----			-----			-----	
037		VoiceOoh Mal	1		-----			-----			-----	
040		Humming	2		-----			-----			-----	
000	**055**	**SynVox**	**1**	**[Pro]**	**SynVox**	**1**	**[88]**	**SynVox**	**1**	**[55]**	**SynVox**	**1**
001		SynVox 2	2		-----			-----			-----	
002		SynVox 3	2		-----			-----			-----	
008		Syn.Voice	2	[Pro]	Syn.Voice	2	[88]	Syn.Voice	2		-----	
009		Silent Night	2	[Pro]	Silent Night	2		-----			-----	
010		Syn.Voice 2	2					-----			-----	
016		VP330 Choir	1	[Pro]	VP330 Choir	1		-----			-----	
017		Vinyl Choir	2	[Pro]	Vinyl Choir	2		-----			-----	
018		JX8P Vox	2		-----			-----			-----	
019		Analog Voice	1		-----			-----			-----	
000	**056**	**OrchestraHit**	**2**	**[Pro]**	**OrchestraHit**	**2**	**[88]**	**Orch. Hit**	**2**		**Orchest.Hit**	**2**
001		Bass Hit	2		-----			-----			-----	
002		6th Hit	2		-----			-----			-----	
003		Euro Hit	2		-----			-----			-----	
008		Impact Hit	2	[Pro]	Impact Hit	2	[88]	Impact Hit	2		-----	
009		Philly Hit	2	[Pro]	Philly Hit	2	[88]	Philly Hit	2		-----	
010		Double Hit	2	[Pro]	Double Hit	2	[88]	Double Hit	2		-----	
011		Perc. Hit	1	[Pro]	Perc. Hit	1		-----			-----	
012		Shock Wave	2	[Pro]	Shock Wave	2		-----			-----	
013		Bounce Hit	1		-----			-----			-----	
014		Drill Hit	1		-----			-----			-----	
015		Thrill Hit	1		-----			-----			-----	
016		Lo Fi Rave	2	[Pro]	Lo Fi Rave	2	[88]	Lo Fi Rave	2		-----	
017		Techno Hit	1	[Pro]	Techno Hit	1		-----			-----	
018		Dist. Hit	1	[Pro]	Dist. Hit	1		-----			-----	
019		Bam Hit	1	[Pro]	Bam Hit	1		-----			-----	
020		Bit Hit	1	[Pro]	Bit Hit	1		-----			-----	
021		Bim Hit	1	[Pro]	Bim Hit	1		-----			-----	
022		Technorg Hit	1	[Pro]	Technorg Hit	1		-----			-----	
023		Rave Hit	2	[Pro]	Rave Hit	2		-----			-----	
024		Strings Hit	2	[Pro]	Strings Hit	2		-----			-----	
025		Stack Hit	2	[Pro]	Stack Hit	2		-----			-----	
026		Industry Hit	1		-----			-----			-----	
027		Clap Hit	1		-----			-----			-----	

Instrumentos de metales

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**057**	**Trumpet**	**1**	**[Pro]**	**Trumpet**	**1**		**Trumpet**	**1**		**Trumpet**	**1**
001		Trumpet 2	1	[Pro]	Trumpet 2	1	[88]	Trumpet 2	1		-----	
002		Trumpet :	1	[Pro]	Trumpet :	1		-----			-----	
003		Dark Trumpet	1		-----			-----			-----	
004		Trumpet & Nz	2		-----			-----			-----	
008		Flugel Horn	1	[Pro]	Flugel Horn	1	[88]	Flugel Horn	1		-----	
016		4th Trumpets	2	[Pro]	4th Trumpets	2		-----			-----	
024		Bright Tp.	2	[Pro]	Bright Tp.	2		Bright Tp.	2		-----	
025		Warm Tp.	2	[Pro]	Warm Tp.	2	[88]	Warm Tp.	2		-----	
026		Warm Tp.2	2		-----			-----			-----	
027		Twin Tp.	2		-----			-----			-----	
032		Syn. Trumpet	1	[Pro]	Syn. Trumpet	1		-----			-----	
000	**058**	**Trombone**	**1**	**[Pro]**	**Trombone**	**1**		**Trombone**	**1**		**Trombone**	**1**
001		Trombone 2	1	[Pro]	Trombone 2	1		Trombone 2	2	[55]	Trombone 2	2
002		Twin bones	2	[Pro]	Twin bones	2		-----			-----	
003		Bones & Tuba	2		-----			-----			-----	
004		Bright Tb	1		-----			-----			-----	
008		Bs. Trombone	1	[Pro]	Bs. Trombone	1		-----			-----	
016		Euphonium	2		-----			-----			-----	
000	**059**	**Tuba**	**1**	**[Pro]**	**Tuba**	**1**	**[88]**	**Tuba**	**1**		**Tuba**	**1**
001		Tuba 2	1	[Pro]	Tuba 2	1	[88]	Tuba 2	1		-----	
008		Tuba + Horn	2		-----			-----			-----	
000	**060**	**MutedTrumpet**	**1**	**[Pro]**	**MutedTrumpet**	**1**	**[88]**	**Muted Tp.**	**1**		**MuteTrumpet**	**1**
001		Cup Mute Tp	1		-----			-----			-----	
002		MuteTrumpet2	1		-----			-----			-----	
003		MuteTrumpet3	2		-----			-----			-----	
008		Muted Horns	1	[Pro]	Muted Horns	1		-----			-----	
000	**061**	**French Horns**	**1**	**[Pro]**	**French Horns**	**1**	**[88]**	**FrenchHorns**	**1**		**French Horn**	**2**
001		Fr.Horn 2	2	[Pro]	Fr.Horn 2	2	[88]	Fr.Horn 2	2	[55]	Fr.Horn 2	2
002		Horn + Orche	2	[Pro]	Horn + Orche	2		-----			-----	
003		Wide FreHrns	2	[Pro]	Wide FreHrns	2		-----			-----	
008		F.Hrn Slow:	1	[Pro]	F.Hrn Slow:	1		Fr.HornSolo	1		-----	
009		Dual Horns	2	[Pro]	Dual Horns	2		-----			-----	
016		Synth Horn	2	[Pro]	Synth Horn	2		Horn Orch	2		-----	
024		F.Horn Rip	1	[Pro]	F.Horn Rip	1		-----			-----	
000	**062**	**Brass 1**	**2**	**[Pro]**	**Brass 1**	**2**		**Brass 1**	**1**	**[55]**	**Brass 1**	**1**
001		Brass ff	1	[Pro]	Brass ff	1		-----			-----	
002		Bones Sect.	1	[Pro]	Bones Sect.	1		-----			-----	
003		St. Brass ff	2		-----			-----			-----	
004		Quad Brass1	2		-----			-----			-----	
005		Quad Brass2	2		-----			-----			-----	
008		Brass 2	2	[Pro]	Brass 2	2		Brass 2	2		Brass 2	2
009		Brass 3	2	[Pro]	Brass 3	2		-----			-----	
010		Brass sfz	2	[Pro]	Brass sfz	2		-----			-----	
012		Brass sfz 2	2		-----			-----			-----	
014		FatPop Brass	2		-----			-----			-----	
016		Brass Fall	1	[Pro]	Brass Fall	1	[88]	Brass Fall	1		-----	
017		Trumpet Fall	1	[Pro]	Trumpet Fall	1		-----			-----	
024		Octave Brass	2	[Pro]	Octave Brass	2		-----			-----	
025		Brass + Reed	2	[Pro]	Brass + Reed	2		-----			-----	
026		Fat + Reed	2		-----			-----			-----	
032		Orch Brass	2		-----			-----			-----	
033		Orch Brass 2	2		-----			-----			-----	
035		St.FatPopBrs	2		-----			-----			-----	
036		St.Orch Brs	2		-----			-----			-----	
037		St.Orch Brs2	2		-----			-----			-----	
038		St.Orch Brs3	2		-----			-----			-----	
000	**063**	**Synth Brass1**	**2**	**[Pro]**	**Synth Brass1**	**2**		**SynthBrass1**	**2**		**Syn.Brass 1**	**2**
001		JUNO Brass	2	[Pro]	JUNO Brass	2		Poly Brass	2		-----	
002		Stack Brass	2	[Pro]	Stack Brass	2		-----			-----	
003		SH-5 Brass	2	[Pro]	SH-5 Brass	2		-----			-----	
004		MKS Brass	2	[Pro]	MKS Brass	2		-----			-----	
005		Jump Brass	1		-----			-----			-----	
008		Pro Brass	2	[Pro]	Pro Brass	2		Syn.Brass 3	2	[55]	Syn.Brass 3	2
009		P5 Brass	2	[Pro]	P5 Brass	2		Quack Brass	2		-----	
010		OrchSynBrass	2		-----			-----			-----	
016		Oct SynBrass	2	[Pro]	Oct SynBrass	2		OctaveBrass	2		Analog Brs1	2
017		Hybrid Brass	2	[Pro]	Hybrid Brass	2		-----			-----	
018		OctSynBrass2	2		-----			-----			-----	
019		BPF Brass	2		-----			-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**064**	**Synth Brass2**	**2**	**[Pro]**	**Synth Brass 2**	**2**		**Syn.Brass 2**	**2**	**[55]**	**Syn.Brass 2**	**2**
001		Soft Brass	2	[Pro]	Soft Brass	2		Soft Brass	2		-----	
002		Warm Brass	2	[Pro]	Warm Brass	2		-----			-----	
003		Synth Brass3	2		-----			-----			-----	
004		Sync Brass	2		-----			-----			-----	
005		Fat SynBrass	2		-----			-----			-----	
006		DeepSynBrass	2		-----			-----			-----	
008		SynBrass sfz	1	[Pro]	SynBrass sfz	1		Syn.Brass 4	1	[55]	Syn.Brass 4	1
009		OB Brass	2	[Pro]	OB Brass	2		-----			-----	
010		Reso Brass	2	[Pro]	Reso Brass	2		-----			-----	
011		DistSqrBrass	2		-----			-----			-----	
012		JP8000SawBrs	2		-----			-----			-----	
016		Velo Brass 1	2	[Pro]	Velo Brass 1	2	[88]	VeloBrass 1	2		Analog Brs2	2
017		Transbrass	2	[Pro]	Transbrass	2		VeloBrass 2	2		-----	

Instrumentos de lengüeta

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**065**	**Soprano Sax**	**1**	**[Pro]**	**Soprano Sax**	**1**		**Soprano Sax**	**1**		**Soprano Sax**	**1**
008		Soprano Exp.	1	[Pro]	Soprano Exp.	1		-----			-----	
000	**066**	**Alto Sax**	**1**	**[Pro]**	**Alto Sax**	**1**		**Alto Sax**	**1**		**Alto Sax**	**1**
008		AltoSax Exp.	1	[Pro]	AltoSax Exp.	1		Hyper Alto	1		-----	
009		Grow Sax	1	[Pro]	Grow Sax	1		-----			-----	
016		AltoSax + Tp	2	[Pro]	AltoSax + Tp	2		-----			-----	
017		Sax Section	2		-----			-----			-----	
000	**067**	**Tenor Sax**	**2**	**[Pro]**	**Tenor Sax**	**2**		**Tenor Sax**	**2**		**Tenor Sax**	**1**
001		Tenor Sax :	2	[Pro]	Tenor Sax :	2		-----			-----	
008		BreathyTn.:	1	[Pro]	BreathyTn.:	1		BreathyTnr.	1		-----	
009		St.Tenor Sax	2	[Pro]	St. Tenor Sax	2		-----			-----	
000	**068**	**Baritone Sax**	**2**	**[Pro]**	**Baritone Sax**	**2**		**BaritoneSax**	**1**		**BaritoneSax**	**1**
001		Bari. Sax :	2	[Pro]	Bari. Sax :	2		-----			-----	
008		Bari & Tenor	2		-----			-----			-----	
000	**069**	**Oboe**	**1**	**[Pro]**	**Oboe**	**1**		**Oboe**	**1**		**Oboe**	**1**
008		Oboe Exp.	1	[Pro]	Oboe Exp.	1		-----			-----	
016		Multi Reed	1	[Pro]	Multi Reed	1		-----			-----	
000	**070**	**English Horn**	**1**	**[Pro]**	**English Horn**	**1**	**[88]**	**EnglishHorn**	**1**		**EnglishHorn**	**1**
000	**071**	**Bassoon**	**1**	**[Pro]**	**Bassoon**	**1**	**[88]**	**Bassoon**	**1**		**Bassoon**	**1**
000	**072**	**Clarinet**	**1**	**[Pro]**	**Clarinet**	**1**		**Clarinet**	**1**		**Clarinet**	**1**
008		Bs Clarinet	1	[Pro]	Bs Clarinet	1	[88]	Bs Clarinet	1		-----	
016		Multi Wind	1	[Pro]	Multi Wind	1		-----			-----	
017		Quad Wind	2		-----			-----			-----	

Instrumentos de tubo

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**073**	**Piccolo**	**1**	**[Pro]**	**Piccolo**	**1**	**[88]**	**Piccolo**	**1**		**Piccolo**	**1**
001		Piccolo :	1	[Pro]	Piccolo :	1		-----			-----	
008		Nay	2	[Pro]	Nay	2		-----			-----	
009		Nay Tremolo	2	[Pro]	Nay Tremolo	2		-----			-----	
016		Di	2	[Pro]	Di	2		-----			-----	
000	**074**	**Flute**	**1**	**[Pro]**	**Flute**	**1**	**[88]**	**Flute**	**1**		**Flute**	**1**
001		Flute 2 :	1	[Pro]	Flute 2 :	1		-----			-----	
002		Flute Exp.	1	[Pro]	Flute Exp.	1		-----			-----	
003		Flt Travelso	2	[Pro]	Flt Travelso	2		-----			-----	
008		Flute + Vln	2	[Pro]	Flute + Vln	2		-----			-----	
009		Pipe & Reed	2		-----			-----			-----	
016		Tron Flute	1	[Pro]	Tron Flute	1		-----			-----	
017		Indian Flute	1		-----			-----			-----	
000	**075**	**Recorder**	**1**	**[Pro]**	**Recorder**	**1**	**[88]**	**Recorder**	**1**	**[55]**	**Recorder**	**1**
000	**076**	**Pan Flute**	**2**	**[Pro]**	**Pan Flute**	**2**	**[88]**	**Pan Flute**	**2**		**Pan Flute**	**1**
008		Kawala	2	[Pro]	Kawala	2	[88]	Kawala	2		-----	
016		Zampona	2	[Pro]	Zampona	2		-----			-----	
017		Zampona Atk	1	[Pro]	Zampona Atk	1		-----			-----	
024		Tin Whistle	1		-----			-----			-----	
025		TinWhtsle Nm	1		-----			-----			-----	
026		TinWhtsle Or	1		-----			-----			-----	
000	**077**	**Bottle Blow**	**2**	**[Pro]**	**Bottle Blow**	**2**	**[88]**	**Bottle Blow**	**2**		**Bottle Blow**	**2**
000	**078**	**Shakuhachi**	**2**	**[Pro]**	**Shakuhachi**	**2**	**[88]**	**Shakuhachi**	**2**	**[55]**	**Shakuhachi**	**2**
001		Shakuhachi:	2	[Pro]	Shakuhachi:	2		-----			-----	
000	**079**	**Whistle**	**1**	**[Pro]**	**Whistle**	**1**	**[88]**	**Whistle**	**1**	**[55]**	**Whistle**	**1**
001		Whistle 2	2	[Pro]	Whistle 2	2		-----			-----	
000	**080**	**Ocarina**	**1**	**[Pro]**	**Ocarina**	**1**	**[88]**	**Ocarina**	**1**	**[55]**	**Ocarina**	**1**

Sintetizador principal

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**081**	**Square Wave**	**2**	**[Pro]**	**Square Wave**	**2**		**Square Wave**	**2**	**[55]**	**Square Wave**	**2**
001		MG Square	1	[Pro]	MG Square	1		Square	1	[55]	Square	1
002		Hollow Mini	1	[Pro]	Hollow Mini	1	[88]	Hollow Mini	1		-----	
003		Mellow FM	2	[Pro]	Mellow FM	2	[88]	Mellow FM	2		-----	
004		CC Solo	2	[Pro]	CC Solo	2	[88]	CC Solo	2		-----	
005		Shmoog	2	[Pro]	Shmoog	2	[88]	Shmoog	2		-----	
006		LM Square	2	[Pro]	LM Square	2	[88]	LM Square	2		-----	
007		JP8000 TWM	2		-----			-----			-----	
008		2600 Sine	1	[Pro]	2600 Sine	1		Sine Wave	1	[55]	Sine Wave	1
009		Sine Lead	1	[Pro]	Sine Lead	1		-----			-----	
010		KG Lead	1	[Pro]	KG Lead	1		-----			-----	
011		Twin Sine	2		-----			-----			-----	
016		P5 Square	1	[Pro]	P5 Square	1		-----			-----	
017		OB Square	1	[Pro]	OB Square	1		-----			-----	
018		JP-8 Square	1	[Pro]	JP-8 Square	1		-----			-----	
019		Dist Square	1		-----			-----			-----	
020		303SquarDst1	1		-----			-----			-----	
021		303SquarDst2	1		-----			-----			-----	
022		303 Mix Sqr	2		-----			-----			-----	
023		Dual Sqr&Saw	2		-----			-----			-----	
024		Pulse Lead	2	[Pro]	Pulse Lead	2		-----			-----	
025		JP8 PulseLd1	2	[Pro]	JP8 PulseLd1	2		-----			-----	
026		JP8 PulseLd2	1	[Pro]	JP8 PulseLd2	1		-----			-----	
027		MG Reso. Pls	1	[Pro]	MG Reso. Pls	1		-----			-----	
028		JP8 PulseLd3	2		-----			-----			-----	
029		260RingLead	2		-----			-----			-----	
030		303DistLead	2		-----			-----			-----	
031		JP8000DistLd	2		-----			-----			-----	
032		HipHop SinLd	1		-----			-----			-----	
033		HipHop SqrLd	1		-----			-----			-----	
034		HipHop PlsLd	1		-----			-----			-----	
035		Flux Pulse	2		-----			-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**082**	**Saw Wave**	**2**	**[Pro]**	**Saw Wave**	**2**		**Saw Wave**	**2**	**[55]**	**Saw Wave**	**2**
001		OB2 Saw	1	[Pro]	OB2 Saw	1		Saw	1	[55]	Saw	1
002		Pulse Saw	2	[Pro]	Pulse Saw	2	[88]	Pulse Saw	2		-----	
003		Feline GR	2	[Pro]	Feline GR	2	[88]	Feline GR	2		-----	
004		Big Lead	2	[Pro]	Big Lead	2	[88]	Big Lead	2		-----	
005		Velo Lead	2	[Pro]	Velo Lead	2	[88]	Velo Lead	2		-----	
006		GR-300	2	[Pro]	GR-300	2	[88]	GR-300	2		-----	
007		LA Saw	1	[Pro]	LA Saw	1	[88]	LA Saw	1		-----	
008		Doctor Solo	2	[Pro]	Doctor Solo	2	[88]	Doctor Solo	2	[55]	Doctor Solo	2
009		Fat Saw Lead	2	[Pro]	Fat Saw Lead	2		-----			-----	
010		JP8000 Saw	1		-----			-----			-----	
011		D-50 Fat Saw	2	[Pro]	D-50 Fat Saw	2		-----			-----	
012		OB DoubleSaw	2		-----			-----			-----	
013		JP DoubleSaw	2		-----			-----			-----	
014		FatSawLead 2	2		-----			-----			-----	
015		JP SuperSaw	2		-----			-----			-----	
016		Waspy Synth	2	[Pro]	Waspy Synth	2	[88]	Waspy Synth	2		-----	
017		PM Lead	1	[Pro]	PM Lead	1		-----			-----	
018		CS Saw Lead	1	[Pro]	CS Saw Lead	1		-----			-----	
024		MG Saw 1	1	[Pro]	MG Saw 1	1		-----			-----	
025		MG Saw 2	1	[Pro]	MG Saw 2	1		-----			-----	
026		OB Saw 1	1	[Pro]	OB Saw 1	1		-----			-----	
027		OB Saw 2	1	[Pro]	OB Saw 2	1		-----			-----	
028		D-50 Saw	1	[Pro]	D-50 Saw	1		-----			-----	
029		SH-101 Saw	1	[Pro]	SH-101 Saw	1		-----			-----	
030		CS Saw	1	[Pro]	CS Saw	1		-----			-----	
031		MG Saw Lead	1	[Pro]	MG Saw Lead	1		-----			-----	
032		OB Saw Lead	1	[Pro]	OB Saw Lead	1		-----			-----	
033		P5 Saw Lead	2	[Pro]	P5 Saw Lead	2		-----			-----	
034		MG unison	2	[Pro]	MG unison	2		-----			-----	
035		Oct Saw Lead	2	[Pro]	Oct Saw Lead	2		-----			-----	
036		Natural Lead	2		-----			-----			-----	
040		SequenceSaw1	2		SequenceSaw1	2		-----			-----	
041		SequenceSaw2	1	[Pro]	SequenceSaw2	1		-----			-----	
042		Reso Saw	1	[Pro]	Reso Saw	1		-----			-----	
043		Cheese Saw 1	1	[Pro]	Cheese Saw 1	1		-----			-----	
044		Cheese Saw 2	1	[Pro]	Cheese Saw 2	1		-----			-----	
045		Rhythmic Saw	2	[Pro]	Rhythmic Saw	2		-----			-----	
046		SequencedSaw	2		-----			-----			-----	
047		Techno Saw	2		-----			-----			-----	
000	**083**	**Syn.Calliope**	**2**	**[Pro]**	**Syn.Calliope**	**2**	**[88]**	**SynCalliope**	**2**	**[55]**	**SynCalliope**	**2**
001		Vent Synth	2	[Pro]	Vent Synth	2	[88]	Vent Synth	2		-----	
002		Pure PanLead	2	[Pro]	Pure PanLead	2	[88]	PurePanLead	2		-----	
008		LM Pure Lead	2		-----			-----			-----	
009		LM Blow Lead	2		-----			-----			-----	
000	**084**	**Chiffer Lead**	**2**	**[Pro]**	**Chiffer Lead**	**2**	**[88]**	**ChifferLead**	**2**	**[55]**	**ChifferLead**	**2**
001		TB Lead	2	[Pro]	TB Lead	2		-----			-----	
002		Hybrid Lead	2		-----			-----			-----	
003		Unison SqrLd	2		-----			-----			-----	
004		FatSolo Lead	2		-----			-----			-----	
005		ForcefulLead	2		-----			-----			-----	
006		Oct.UnisonLd	2		-----			-----			-----	
007		Unison SawLd	2		-----			-----			-----	
008		Mad Lead	2	[Pro]	Mad Lead	2		-----			-----	
009		CrowdingLead	2		-----			-----			-----	
010		Double Sqr.	2		-----			-----			-----	
000	**085**	**Charang**	**2**	**[Pro]**	**Charang**	**2**	**[88]**	**Charang**	**2**	**[55]**	**Charang**	**2**
001		Wire Lead	2		-----			-----			-----	
002		FB.Charang	2		-----			-----			-----	
003		Fat GR Lead	2		-----			-----			-----	
004		Windy GR Ld	2		-----			-----			-----	
005		Mellow GR Ld	2		-----			-----			-----	
006		GR & Pulse	2		-----			-----			-----	
008		Dist.Lead	2	[Pro]	Dist.Lead	2	[88]	Dist.Lead	2		-----	
009		Acid Guitar1	2	[Pro]	Acid Guitar1	2		-----			-----	
010		Acid Guitar2	2	[Pro]	Acid Guitar2	2		-----			-----	
011		Dance Dst.Gt	2		-----			-----			-----	
012		DanceDst.Gt2	2		-----			-----			-----	
016		P5 Sync Lead	1	[Pro]	P5 Sync Lead	1		-----			-----	
017		Fat SyncLead	2	[Pro]	Fat Sync Lead	2		-----			-----	
018		Rock Lead	2	[Pro]	Rock Lead	2		-----			-----	
019		5th DecaSync	2	[Pro]	5th DecaSync	2		-----			-----	
020		Dirty Sync	1	[Pro]	Dirty Sync	1		-----			-----	
021		DualSyncLead	2		-----			-----			-----	
022		LA Brass Ld	2		-----			-----			-----	
024		JUNO Sub Osc	1	[Pro]	JUNO Sub Osc	1		-----			-----	
025		2600 Sub Osc	1		-----			-----			-----	
026		JP8000Fd Osc	1		-----			-----			-----	

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	086	Solo Vox	2	[Pro]	Solo Vox	2	[88]	Solo Vox	2	[55]	Solo Vox	2
001		Solo Vox 2	2		-----			-----			-----	
008		Vox Lead	2	[Pro]	Vox Lead	2		-----			-----	
009		LFO Vox	2	[Pro]	LFO Vox	2		-----			-----	
010		Vox Lead 2	2		-----			-----			-----	
000	087	5th Saw Wave	2	[Pro]	5th Saw Wave	2	[88]	5th Saw	2	[55]	5th Saw	2
001		Big Fives	2	[Pro]	Big Fives	2	[88]	Big Fives	2		-----	
002		5th Lead	2	[Pro]	5th Lead	2		-----			-----	
003		5th Ana.Clav	2	[Pro]	5th Ana.Clav	2		-----			-----	
004		5th Pulse	2		-----			-----			-----	
005		JP 5th Saw	2		-----			-----			-----	
006		JP8000 5thFB	2		-----			-----			-----	
008		4th Lead	2	[Pro]	4th Lead	2		-----			-----	
000	088	Bass & Lead	2	[Pro]	Bass & Lead	2	[88]	Bass & Lead	2	[55]	Bass & Lead	2
001		Big & Raw	2	[Pro]	Big & Raw	2	[88]	Big & Raw	2		-----	
002		Fat & Perky	2	[Pro]	Fat & Perky	2	[88]	Fat & Perky	2		-----	
003		JUNO Rave	1	[Pro]	JUNO Rave	1		-----			-----	
004		JP8 BsLead 1	1	[Pro]	JP8 BsLead 1	1		-----			-----	
005		JP8 BsLead 2	2	[Pro]	JP8 BsLead 2	2		-----			-----	
006		SH-5 Bs.Lead	2	[Pro]	SH-5 Bs.Lead	2		-----			-----	
007		Delayed Lead	2		-----			-----			-----	

Pad de sintetizador, etc

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	089	Fantasia	2	[Pro]	Fantasia	2	[88]	Fantasia	2	[55]	Fantasia	2
001		Fantasia 2	2	[Pro]	Fantasia 2	2	[88]	Fantasia 2	2		-----	
002		New Age Pad	2	[Pro]	New Age Pad	2		-----			-----	
003		Bell Heaven	2	[Pro]	Bell Heaven	2		-----			-----	
004		Fantasia 3	2		-----			-----			-----	
005		Fantasia 4	2		-----			-----			-----	
006		After D !	2		-----			-----			-----	
007		260HarmPad	2		-----			-----			-----	
000	090	Warm Pad	1	[Pro]	Warm Pad	1	[88]	Warm Pad	1	[55]	Warm Pad	1
001		Thick Matrix	2	[Pro]	Thick Matrix	2		Thick Pad	2		-----	
002		Horn Pad	2	[Pro]	Horn Pad	2	[88]	Horn Pad	2		-----	
003		Rotary Strng	2	[Pro]	Rotary Strng	2	[88]	RotaryStrng	2		-----	
004		OB Soft Pad	2	[Pro]	OB Soft Pad	2		Soft Pad	2		-----	
005		Sine Pad	2		-----			-----			-----	
006		OB Soft Pad2	2		-----			-----			-----	
008		Octave Pad	2	[Pro]	Octave Pad	2		-----			-----	
009		Stack Pad	2	[Pro]	Stack Pad	2		-----			-----	
010		Human Pad	2		-----			-----			-----	
011		Sync Brs.Pad	2		-----			-----			-----	
012		Oct.PWM Pad	2		-----			-----			-----	
013		JP Soft Pad	2		-----			-----			-----	
000	091	Polysynth	2	[Pro]	Polysynth	2	[88]	Polysynth	2	[55]	Polysynth	2
001		80's PolySyn	2	[Pro]	80's PolySyn	2	[88]	80'sPolySyn	2		-----	
002		Polysynth 2	2	[Pro]	Polysynth 2	2		-----			-----	
003		Poly King	2	[Pro]	Poly King	2		-----			-----	
004		Super Poly	2		-----			-----			-----	
008		Power Stack	2	[Pro]	Power Stack	2		-----			-----	
009		Octave Stack	2	[Pro]	Octave Stack	2		-----			-----	
010		Reso Stack	1	[Pro]	Reso Stack	1		-----			-----	
011		Techno Stack	2	[Pro]	Techno Stack	2		-----			-----	
012		Pulse Stack	2		-----			-----			-----	
013		TwinOct.Rave	2		-----			-----			-----	
014		Oct.Rave	2		-----			-----			-----	
015		Happy Synth	2		-----			-----			-----	
016		ForwardSweep	2		-----			-----			-----	
017		ReverseSweep	2		-----			-----			-----	
024		Minor Rave	2		-----			-----			-----	
000	092	Space Voice	1	[Pro]	Space Voice	1	[88]	Space Voice	1	[55]	Space Voice	1
001		Heaven II	2	[Pro]	Heaven II	2	[88]	Heaven II	2		-----	
002		SC Heaven	2	[Pro]	SC Heaven	2		-----			-----	
003		Itopia	2		-----			-----			-----	
004		Water Space	2		-----			-----			-----	
005		Cold Space	2		-----			-----			-----	
006		Noise Peaker	1		-----			-----			-----	
007		Bamboo Hit	1		-----			-----			-----	
008		Cosmic Voice	2	[Pro]	Cosmic Voice	2		-----			-----	
009		Auh Vox	1	[Pro]	Auh Vox	1		-----			-----	
010		AuhAuh	2	[Pro]	AuhAuh	2		-----			-----	
011		Vocorderman	2	[Pro]	Vocorderman	2		-----			-----	
012		Holy Voices	2		-----							

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0
(Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**093**	**Bowed Glass**	**2**	**[Pro]**	**Bowed Glass**	**2**	**[88]**	**Bowed Glass**	**2**	**[55]**	**Bowed Glass**	**2**
001		SoftBellPad	2	[Pro]	SoftBellPad	2		-----			-----	
002		JP8 Sqr Pad	2	[Pro]	JP8 Sqr Pad	2		-----			-----	
003		7thBelPad	2	[Pro]	7thBelPad	2		-----			-----	
004		Steel Glass	2		-----			-----			-----	
005		Bottle Stack	2		-----			-----			-----	
000	**094**	**Metal Pad**	**2**	**[Pro]**	**Metal Pad**	**2**	**[88]**	**Metal Pad**	**2**	**[55]**	**Metal Pad**	**2**
001		Tine Pad	2	[Pro]	Tine Pad	2	[88]	Tine Pad	2		-----	
002		Panner Pad	2	[Pro]	Panner Pad	2	[88]	Panner Pad	2		-----	
003		Steel Pad	2		-----			-----			-----	
004		Special Rave	2		-----			-----			-----	
005		Metal Pad 2	2		-----			-----			-----	
000	**095**	**Halo Pad**	**2**	**[Pro]**	**Halo Pad**	**2**	**[88]**	**Halo Pad**	**2**	**[55]**	**Halo Pad**	**2**
001		Vox Pad	2	[Pro]	Vox Pad	2		-----			-----	
002		Vox Sweep	2	[Pro]	Vox Sweep	2		-----			-----	
008		Horror Pad	2	[Pro]	Horror Pad	2		-----			-----	
009		SynVox Pad	2		-----			-----			-----	
010		SynVox Pad 2	2		-----			-----			-----	
011		Breath&Rise	2		-----			-----			-----	
012		Tears Voices	2		-----			-----			-----	
000	**096**	**Sweep Pad**	**1**	**[Pro]**	**Sweep Pad**	**1**	**[88]**	**Sweep Pad**	**1**	**[55]**	**Sweep Pad**	**1**
001		Polar Pad	1	[Pro]	Polar Pad	1	[88]	Polar Pad	1		-----	
002		Ambient BPF	2		-----			-----			-----	
003		Sync Pad	2		-----			-----			-----	
004		Warriors	2		-----			-----			-----	
008		Converge	1	[Pro]	Converge	1	[88]	Converge	1		-----	
009		Shwimmer	2	[Pro]	Shwimmer	2	[88]	Shwimmer	2		-----	
010		Celestial Pd	2	[Pro]	Celestial Pd	2	[88]	CelestialPd	2		-----	
011		Bag Sweep	2	[Pro]	Bag Sweep	2		-----			-----	
012		Sweep Pipe	2		-----			-----			-----	
013		Sweep Stack	2		-----			-----			-----	
014		Deep Sweep	2		-----			-----			-----	
015		Stray Pad	2		-----			-----			-----	

Sintetizador SFX

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**097**	**Ice Rain**	**2**	**[Pro]**	**Ice Rain**	**2**	**[88]**	**Ice Rain**	**2**	**[55]**	**Ice Rain**	**2**
001		Harmo Rain	2	[Pro]	Harmo Rain	2	[88]	Harmo Rain	2		-----	
002		African wood	2	[Pro]	African wood	2	[88]	AfricanWood	2		-----	
003		Anklung Pad	2	[Pro]	Anklung Pad	2		-----			-----	
004		Rattle Pad	2	[Pro]	Rattle Pad	2		-----			-----	
005		Saw Impulse	2		-----			-----			-----	
006		Strange Str.	2		-----			-----			-----	
007		FastFWD Pad	2		-----			-----			-----	
008		Clavi Pad	2	[Pro]	Clavi Pad	2	[88]	Clavi Pad	2		-----	
009		EP Pad	2		-----			-----			-----	
010		Tambra Pad	2		-----			-----			-----	
011		CP Pad	2		-----			-----			-----	
000	**098**	**Soundtrack**	**2**	**[Pro]**	**Soundtrack**	**2**	**[88]**	**Soundtrack**	**2**	**[55]**	**Soundtrack**	**2**
001		Ancestral	2	[Pro]	Ancestral	2	[88]	Ancestral	2		-----	
002		Prologue	2	[Pro]	Prologue	2	[88]	Prologue	2		-----	
003		Prologue 2	2	[Pro]	Prologue 2	2		-----			-----	
004		Hols Strings	2	[Pro]	Hols Strings	2		-----			-----	
005		HistoryWave	2		-----			-----			-----	
008		Rave	2	[Pro]	Rave	2	[88]	Rave	2		-----	
000	**099**	**Crystal**	**2**	**[Pro]**	**Crystal**	**2**	**[88]**	**Crystal**	**2**	**[55]**	**Crystal**	**2**
001		Syn Mallet	1	[Pro]	Syn Mallet	1	[88]	Syn Mallet	1	[55]	Syn Mallet	1
002		Soft Crystal	2	[Pro]	Soft Crystal	2	[88]	SoftCrystal	2		-----	
003		Round Glock	2	[Pro]	Round Glock	2	[88]	Round Glock	2		-----	
004		Loud Glock	2	[Pro]	Loud Glock	2	[88]	Loud Glock	2		-----	
005		GlockenChime	2	[Pro]	GlockenChime	2	[88]	GlocknChime	2		-----	
006		Clear Bells	2	[Pro]	Clear Bells	2	[88]	Clear Bells	2		-----	
007		ChristmasBel	2	[Pro]	ChristmasBel	2	[88]	X'mas Bell	2		-----	
008		Vibra Bells	2	[Pro]	Vibra Bells	2	[88]	Vibra Bells	2		-----	
009		Digi Bells	2	[Pro]	Digi Bells	2	[88]	Digi Bells	2		-----	
010		Music Bell	2	[Pro]	Music Bell	2		-----			-----	
011		Analog Bell	1	[Pro]	Analog Bell	1		-----			-----	
012		Blow Bell	2		-----			-----			-----	
013		Hyper Bell	2		-----			-----			-----	
016		Choral Bells	2	[Pro]	Choral Bells	2	[88]	ChoralBells	2		-----	
017		Air Bells	2	[Pro]	Air Bells	2	[88]	Air Bells	2		-----	
018		Bell Harp	2	[Pro]	Bell Harp	2	[88]	Bell Harp	2		-----	
019		Gamelimba	2	[Pro]	Gamelimba	2	[88]	Gamelimba	2		-----	
020		JUNO Bell	2	[Pro]	JUNO Bell	2		-----			-----	
021		JP Bell	2		-----			-----			-----	
022		Pizz Bell	2		-----			-----			-----	
023		Bottom Bell	2		-----			-----			-----	

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**100**	**Atmosphere**	**2**	**[Pro]**	**Atmosphere**	**2**	**[88]**	**Atmosphere**	**2**	**[55]**	**Atmosphere**	**2**
001		Warm Atmos	2	[Pro]	Warm Atmos	2	[88]	Warm Atmos	2		-----	
002		Nylon Harp	2	[Pro]	Nylon Harp	2	[88]	Nylon Harp	2		-----	
003		Harpvox	2	[Pro]	Harpvox	2	[88]	Harpvox	2		-----	
004		HollowReleas	2	[Pro]	HollowReleas	2	[88]	HollowRels.	2		-----	
005		Nylon+Rhodes	2	[Pro]	Nylon+Rhodes	2	[88]	NylonRhodes	2		-----	
006		Ambient Pad	2	[Pro]	Ambient Pad	2	[88]	Ambient Pad	2		-----	
007		Invisible	2	[Pro]	Invisible	2		-----			-----	
008		Pulsey Key	2	[Pro]	Pulsey Key	2		-----			-----	
009		Noise Piano	2	[Pro]	Noise Piano	2		-----			-----	
010		Heaven Atmos	2		-----			-----			-----	
011		Tambra Atmos	2		-----			-----			-----	
000	**101**	**Brightness**	**2**	**[Pro]**	**Brightness**	**2**	**[88]**	**Brightness**	**2**	**[55]**	**Brightness**	**2**
001		Shining Star	2	[Pro]	Shining Star	2		-----			-----	
002		OB Stab	1	[Pro]	OB Stab	1		-----			-----	
003		Brass Star	2		-----			-----			-----	
004		Choir Stab	2		-----			-----			-----	
005		D-50 Retour	2		-----			-----			-----	
006		SouthernWind	2		-----			-----			-----	
007		SymbolicBell	2		-----			-----			-----	
008		Org Bell	2	[Pro]	Org Bell	2		-----			-----	
000	**102**	**Goblin**	**2**	**[Pro]**	**Goblin**	**2**	**[88]**	**Goblin**	**2**	**[55]**	**Goblin**	**2**
001		Goblinson	2	[Pro]	Goblinson	2	[88]	Goblinson	2		-----	
002		50's Sci-Fi	2	[Pro]	50's Sci-Fi	2	[88]	50's Sci-Fi	2		-----	
003		Abduction	2	[Pro]	Abduction	2		-----			-----	
004		Auhbient	2	[Pro]	Auhbient	2		-----			-----	
005		LFO Pad	2	[Pro]	LFO Pad	2		-----			-----	
006		Random Str	2	[Pro]	Random Str	2		-----			-----	
007		Random Pad	2	[Pro]	Random Pad	2		-----			-----	
008		LowBirds Pad	2	[Pro]	LowBirds Pad	2		-----			-----	
009		Falling Down	2	[Pro]	Falling Down	2		-----			-----	
010		LFO RAVE	2	[Pro]	LFO RAVE	2		-----			-----	
011		LFO Horror	2	[Pro]	LFO Horror	2		-----			-----	
012		LFO Techno	2	[Pro]	LFO Techno	2		-----			-----	
013		Alternative	2	[Pro]	Alternative	2		-----			-----	
014		UFO FX	2	[Pro]	UFO FX	2		-----			-----	
015		Gargle Man	1	[Pro]	Gargle Man	1		-----			-----	
016		Sweep FX	1	[Pro]	Sweep FX	1		-----			-----	
017		LM Has Come	2		-----			-----			-----	
018		FallinInsect	2		-----			-----			-----	
019		LFO Oct.Rave	2		-----			-----			-----	
020		Just Before	2		-----			-----			-----	
021		RND Fl.Chord	2		-----			-----			-----	
022		RandomEnding	2		-----			-----			-----	
023		Random Sine	2		-----			-----			-----	
024		EatingFilter	2		-----			-----			-----	
025		Noise&SawHit	2		-----			-----			-----	
026		Pour Magic	2		-----			-----			-----	
027		DancingDrill	2		-----			-----			-----	
028		Dirty Stack	2		-----			-----			-----	
029		Big Blue	2		-----			-----			-----	
030		Static Hit	2		-----			-----			-----	
031		Atl.Mod.FX	2		-----			-----			-----	
032		Acid Copter	2		-----			-----			-----	
000	**103**	**Echo Drops**	**1**	**[Pro]**	**Echo Drops**	**1**	**[88]**	**Echo Drops**	**1**	**[55]**	**Echo Drops**	**1**
001		Echo Bell	2	[Pro]	Echo Bell	2	[88]	Echo Bell	2	[55]	Echo Bell	2
002		Echo Pan	2	[Pro]	Echo Pan	2	[88]	Echo Pan	2	[55]	Echo Pan	2
003		Echo Pan 2	2	[Pro]	Echo Pan 2	2	[88]	Echo Pan 2	2		-----	
004		Big Panner	2	[Pro]	Big Panner	2	[88]	Big Panner	2		-----	
005		Reso Panner	2	[Pro]	Reso Panner	2	[88]	Reso Panner	2		-----	
006		Water Piano	2	[Pro]	Water Piano	2	[88]	Water Piano	2		-----	
007		Echo SynBass	2		-----			-----			-----	
008		Pan Sequence	2	[Pro]	Pan Sequence	2		-----			-----	
009		Aqua	2	[Pro]	Aqua	2		-----			-----	
010		Panning Lead	2		-----			-----			-----	
011		PanningBrass	2		-----			-----			-----	
000	**104**	**Star Theme**	**2**	**[Pro]**	**Star Theme**	**2**	**[88]**	**Star Theme**	**2**	**[55]**	**Star Theme**	**2**
001		Star Theme 2	2	[Pro]	Star Theme 2	2	[88]	StarTheme 2	2		-----	
002		Star Mind	2		-----			-----			-----	
003		Star Dust	2		-----			-----			-----	
004		Rep.Trance	2		-----			-----			-----	
005		Etherality	2		-----			-----			-----	
006		Mystic Pad	2					-----			-----	
008		Dream Pad	2	[Pro]	Dream Pad	2		-----			-----	
009		Silky Pad	2	[Pro]	Silky Pad	2		-----			-----	
010		Dream Pad 2	2		-----			-----			-----	
011		Silky Pad 2	2		-----			-----			-----	
016		New Century	1	[Pro]	New Century	1		-----			-----	
017		7th Atmos.	2	[Pro]	7th Atmos.	2		-----			-----	
018		Galaxy Way	2	[Pro]	Galaxy Way	2		-----			-----	
019		Rising OSC.	2		-----			-----			-----	

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

Mezcla étnica, etc

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**105**	**Sitar**	**1**	**[Pro]**	**Sitar**	**1**	**[88]**	**Sitar**	**1**	**[55]**	**Sitar**	**1**
001		Sitar 2	2	[Pro]	Sitar 2	2	[88]	Sitar 2	2	[55]	Sitar 2	2
002		Detune Sitar	2	[Pro]	Detune Sitar	2	[88]	DetuneSitar	2		-----	
003		Sitar 3	2	[Pro]	Sitar 3	2		-----			-----	
004		Sitar/Drone	1		-----			-----			-----	
005		Sitar 4	2		-----			-----			-----	
008		Tambra	1	[Pro]	Tambra	1	[88]	Tambra	1		-----	
016		Tamboura	2	[Pro]	Tamboura	2	[88]	Tamboura	2		-----	
000	**106**	**Banjo**	**1**	**[Pro]**	**Banjo**	**1**	**[88]**	**Banjo**	**1**		**Banjo**	**1**
001		Muted Banjo	1	[Pro]	Muted Banjo	1	[88]	Muted Banjo	1		-----	
008		Rabab	2	[Pro]	Rabab	2	[88]	Rabab	2		-----	
009		San Xian	2	[Pro]	San Xian	2		-----			-----	
016		Gopichant	2	[Pro]	Gopichant	2	[88]	Gopichant	2		-----	
024		Oud	2	[Pro]	Oud	2	[88]	Oud	2		-----	
028		Oud+Strings	2	[Pro]	Oud+Strings	2		-----			-----	
032		Pi Pa	1	[Pro]	Pi Pa	1		-----			-----	
000	**107**	**Shamisen**	**1**	**[Pro]**	**Shamisen**	**1**	**[88]**	**Shamisen**	**1**	**[55]**	**Shamisen**	**1**
001		Tsugaru	2	[Pro]	Tsugaru	2	[88]	Tsugaru	2		-----	
008		Syn Shamisen	2	[Pro]	Syn Shamisen	2		-----			-----	
000	**108**	**Koto**	**2**	**[Pro]**	**Koto**	**2**		**Koto**	**1**	**[55]**	**Koto**	**1**
001		Gu Zheng	2	[Pro]	Gu Zheng	2		-----			-----	
008		Taisho Koto	1	[Pro]	Taisho Koto	1	[88]	Taisho Koto	1		Taisho Koto	2
016		Kanoon	2	[Pro]	Kanoon	2	[88]	Kanoon	2		-----	
019		Kanoon+Choir	2	[Pro]	Kanoon+Choir	2		-----			-----	
024		Oct Harp	1	[Pro]	Oct Harp	1		-----			-----	
000	**109**	**Kalimba**	**1**	**[Pro]**	**Kalimba**	**1**		**Kalimba**	**1**		**Kalimba**	**1**
008		Sanza	2	[Pro]	Sanza	2		-----			-----	
009		Bodhran	1		-----			-----			-----	
010		Bodhran Mute	1		-----			-----			-----	
000	**110**	**Bagpipe**	**1**	**[Pro]**	**Bagpipe**	**1**	**[88]**	**Bagpipe**	**1**		**Bagpipe**	**1**
008		Didgeridoo	1	[Pro]	Didgeridoo	1	+	-----			-----	
009		Uillean Pipe	1		-----			-----			-----	
010		UillnPipe Nm	1		-----			-----			-----	
011		UillnPipe Or	1		-----			-----			-----	
000	**111**	**Fiddle**	**1**	**[Pro]**	**Fiddle**	**1**	**[88]**	**Fiddle**	**1**	**[55]**	**Fiddle**	**1**
008		Er Hu	1	[Pro]	Er Hu	1		-----			-----	
009		Gao Hu	1	[Pro]	Gao Hu	1		-----			-----	
000	**112**	**Shanai**	**1**	**[Pro]**	**Shanai**	**1**	**[88]**	**Shanai**	**1**	**[55]**	**Shanai**	**1**
001		Shanai 2	1	[Pro]	Shanai 2	1	[88]	Shanai 2	1		-----	
008		Pungi	1	[Pro]	Pungi	1	[88]	Pungi	1		-----	
016		Hichiriki	2	[Pro]	Hichiriki	2	[88]	Hichiriki	2		-----	
024		Mizmar	1	[Pro]	Mizmar	1		-----			-----	
032		Suona 1	1	[Pro]	Suona 1	1		-----			-----	
033		Suona 2	1	[Pro]	Suona 2	1		-----			-----	

Percusión

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces		SC-88Pro Map	Voces		SC-88 Map	Voces		SC-55 Map	Voces
000	**113**	**Tinkle Bell**	**1**	**[Pro]**	**Tinkle Bell**	**1**	**[88]**	**Tinkle Bell**	**1**	**[55]**	**Tinkle Bell**	**1**
008		Bonang	1	[Pro]	Bonang	1	[88]	Bonang	1		-----	
009		Gender	1	[Pro]	Gender	1	[88]	Gender	1		-----	
010		Gamelan Gong	1	[Pro]	Gamelan Gong	1	[88]	GamelanGong	1		-----	
011		St.Gamelan	2	[Pro]	St.Gamelan	2	[88]	St.Gamelan	2		-----	
012		Jang Gu	2	[Pro]	Jang Gu	2		-----			-----	
013		Jegogan	2		-----			-----			-----	
014		Jublag	1		-----			-----			-----	
015		Pemade	1		-----			-----			-----	
016		RAMA Cymbal	1	[Pro]	RAMA Cymbal	1	[88]	RAMA Cymbal	1		-----	
017		Kajar	1		-----			-----			-----	
018		Kelontuk	1		-----			-----			-----	
019		Kelontuk Mt	1		-----			-----			-----	
020		Kelontuk Sid	1		-----			-----			-----	
021		Kopyak Op	1	+	-----			-----			-----	
022		Kopyak Mt	1	+	-----			-----			-----	
023		Ceng Ceng	2	+	-----			-----			-----	
024		Reyoung	2		-----			-----			-----	
025		Kempur	2		-----			-----			-----	
032		Jngl Crash	1	+	-----			-----			-----	
040		Crash Menu	1		-----			-----			-----	
041		RideCym Menu	1		-----			-----			-----	
042		RideBellMenu	1		-----			-----			-----	

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces			SC-88Pro Map	Voces			SC-88 Map	Voces			SC-55 Map	Voces	
000	**114**	**Agogo**	**1**	**[Pro]**		**Agogo**	**1**	**[88]**		**Agogo**	**1**			**Agogo**	**1**	
008		Atarigane	1	[Pro]		Atarigane	1	[88]		Atarigane	1			-----		
016		Tambourine	1	[Pro]	+	Tambourine	1		+	-----				-----		
000	**115**	**Steel Drums**	**1**	**[Pro]**		**Steel Drums**	**1**	**[88]**		**Steel Drums**	**1**	**[55]**		**Steel Drums**	**1**	
001		Island Mlt	2	[Pro]		Island Mlt	2			-----				-----		
000	**116**	**Woodblock**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**[88]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**[55]**	**+**	**Woodblock**	**1**	**+**
008		Castanets	1	[Pro]	+	Castanets	1	[88]	+	Castanets	1	[55]	+	Castanets	1	+
016		Angklung	1	[Pro]		Angklung	1			-----				-----		
017		Angkl Rhythm	2	[Pro]		Angkl Rhythm	2			-----				-----		
024		Finger Snaps	1	[Pro]	+	Finger Snaps	1		+	-----				-----		
032		909 HandClap	1	[Pro]	+	909 HandClap	1		+	-----				-----		
040		HandClapMenu	1			-----				-----				-----		
000	**117**	**Taiko**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Taiko**	**1**	**[88]**	**+**	**Taiko**	**1**	**[55]**	**+**	**Taiko**	**1**	**+**
001		Small Taiko	1	[Pro]	+	Small Taiko	1		+	-----				-----		
008		Concert BD	1	[Pro]	+	Concert BD	1	[88]	+	Concert BD	1	[55]	+	Concert BD	1	+
009		ConcertBD Mt	1		+	-----				-----				-----		
016		Jungle BD	1	[Pro]	+	Jungle BD	1		+	-----				-----		
017		Techno BD	1	[Pro]	+	Techno BD	1		+	-----				-----		
018		Bounce	1	[Pro]	+	Bounce	1		+	-----				-----		
024		KendangWadon	1		+	-----				-----				-----		
025		Bebarongan	1		+	-----				-----				-----		
026		Pelegongan	1		+	-----				-----				-----		
027		Dholak 1	1		+	-----				-----				-----		
028		Dholak 2	1		+	-----				-----				-----		
032		Jngl BD Roll	1		+	-----				-----				-----		
040		Kick Menu 1	1			-----				-----				-----		
041		Kick Menu 2	1			-----				-----				-----		
042		Kick Menu 3	1			-----				-----				-----		
043		Kick Menu 4	1			-----				-----				-----		
000	**118**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[88]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**[55]**	**+**	**Melo. Tom 1**	**1**	**+**
001		Real Tom	2	[Pro]	+	Real Tom	2	[88]	+	Real Tom	2		+	-----		
002		Real Tom 2	2		+	-----				-----				-----		
003		Jazz Tom	2		+	-----				-----				-----		
004		Brush Tom	2		+	-----				-----				-----		
008		Melo. Tom 2	1	[Pro]	+	Melo. Tom 2	1	[88]	+	Melo. Tom 2	1	[55]	+	Melo. Tom 2	1	+
009		Rock Tom	2	[Pro]	+	Rock Tom	2	[88]	+	Rock Tom	2		+	-----		
016		Rash SD	1	[Pro]	+	Rash SD	1		+	-----				-----		
017		House SD	1	[Pro]	+	House SD	1		+	-----				-----		
018		Jungle SD	1	[Pro]	+	Jungle SD	1		+	-----				-----		
019		909 SD	1	[Pro]	+	909 SD	1		+	-----				-----		
024		Jngl SD Roll	1		+	-----				-----				-----		
040		SD Menu 1	1			-----				-----				-----		
041		SD Menu 2	1			-----				-----				-----		
042		SD Menu 3	1			-----				-----				-----		
043		SD Menu 4	1			-----				-----				-----		
044		SD Menu 5	1			-----				-----				-----		
000	**119**	**Synth Drum**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**[88]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**[55]**	**+**	**Synth Drum**	**1**	**+**
008		808 Tom	2	[Pro]	+	808 Tom	2	[88]	+	808 Tom	2		+	808 Tom	1	+
009		Elec Perc	1	[Pro]	+	Elec Perc	1	[88]	+	Elec Perc	1	[55]	+	Elec Perc	1	+
010		Sine Perc.	1	[Pro]		Sine Perc.	1			-----				-----		
011		606 Tom	1	[Pro]	+	606 Tom	1		+	-----				-----		
012		909 Tom	1	[Pro]	+	909 Tom	1		+	-----				-----		
013		606 Dist.Tom	1		+	-----				-----				-----		
000	**120**	**Reverse Cym.**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Reverse Cym.**	**1**	**[88]**	**+**	**Reverse Cym**	**1**	**[55]**	**+**	**Reverse Cym**	**1**	**+**
001		Reverse Cym2	1	[Pro]	+	Reverse Cym2	1	[88]	+	ReverseCym2	1		+	-----		
002		Reverse Cym3	1	[Pro]	+	Reverse Cym3	1		+	-----				-----		
003		Reverse Cym4	2		+	-----				-----				-----		
008		Rev.Snare 1	1	[Pro]	+	Rev.Snare 1	1	[88]	+	Rev.Snare 1	1		+	-----		
009		Rev.Snare 2	1	[Pro]	+	Rev.Snare 2	1	[88]	+	Rev.Snare 2	1		+	-----		
016		Rev.Kick 1	1	[Pro]	+	Rev.Kick 1	1	[88]	+	Rev.Kick 1	1		+	-----		
017		Rev.ConBD	1	[Pro]	+	Rev.ConBD	1	[88]	+	Rev.ConBD	1		+	-----		
024		Rev.Tom 1	1	[Pro]	+	Rev.Tom 1	1	[88]	+	Rev.Tom 1	1		+	-----		
025		Rev.Tom 2	1	[Pro]	+	Rev.Tom 2	1	[88]	+	Rev.Tom 2	1		+	-----		
026		Rev.Tom 3	1		+	-----				-----				-----		
027		Rev.Tom 4	1		+	-----				-----				-----		
040		Rev.SD Menu1	1			-----				-----				-----		
041		Rev.SD Menu2	1			-----				-----				-----		
042		Rev.SD Menu3	1			-----				-----				-----		
043		Rev.BD Menu1	1			-----				-----				-----		
044		Rev.BD Menu2	1			-----				-----				-----		
045		Rev.BD Menu3	1			-----				-----				-----		
046		Rev.ClapMenu	1			-----				-----				-----		

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [Pro] : el mismo sonido que SC-88Pro map
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

SFX

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces			SC-88Pro Map	Voces			SC-88 Map	Voces			SC-55 Map	Voces	
000	**121**	**Gt.FretNoise**	**1**	**[Pro]**		**Gt.FretNoise**	**1**	**[88]**		**Gt.FretNoiz**	**1**	**[55]**		**Gt.FretNoiz**	**1**	
001		Gt.Cut Noise	1	[Pro]	+	Gt.Cut Noise	1	[88]	+	Gt.CutNoise	1	[55]	+	Gt.CutNoise	1	+
002		String Slap	1	[Pro]	+	String Slap	1	[88]	+	String Slap	1	[55]	+	String Slap	1	+
003		Gt.CutNoise2	1	[Pro]	+	Gt.CutNoise2	1	[88]	+	Gt.CutNz. 2	1		+	-----		
004		Dist.CutNoiz	1	[Pro]	+	Dist.CutNoiz	1	[88]	+	Dist.CutNz.	1		+	-----		
005		Bass Slide	1	[Pro]	+	Bass Slide	1	[88]	+	Bass Slide	1		+	-----		
006		Pick Scrape	1	[Pro]	+	Pick Scrape	1	[88]	+	Pick Scrape	1		+	-----		
008		Gt. FX Menu	1	[Pro]		Gt. FX Menu	1			-----				-----		
009		Bartok Pizz.	1	[Pro]		Bartok Pizz.	1			-----				-----		
010		Guitar Slap	1	[Pro]	+	Guitar Slap	1		+	-----				-----		
011		Chord Stroke	1	[Pro]		Chord Stroke	1			-----				-----		
012		Biwa Stroke	1	[Pro]	+	Biwa Stroke	1		+	-----				-----		
013		Biwa Tremolo	1	[Pro]	+	Biwa Tremolo	1		+	-----				-----		
016		A.Bs.Nz Menu	1			-----				-----				-----		
017		D.Gt.Nz Menu	1			-----				-----				-----		
018		E.Gt.NzMenu1	1			-----				-----				-----		
019		E.Gt.NzMenu2	1			-----				-----				-----		
020		G.StrokeMenu	1			-----				-----				-----		
021		Gt.SlideMenu	1			-----				-----				-----		
022		A.Bs.Mute Nz	1		+	-----				-----				-----		
023		A.Bs.TouchNz	1		+	-----				-----				-----		
024		A.Bs.AtackNz	1		+	-----				-----				-----		
025		TC Up Nz	1		+	-----				-----				-----		
026		TC DownMt.Nz	1		+	-----				-----				-----		
027		TC UpMt.Nz	1		+	-----				-----				-----		
028		TC Down Nz	1		+	-----				-----				-----		
029		DstGT.Up Nz	1		+	-----				-----				-----		
030		DstGT.DwnNz1	1		+	-----				-----				-----		
031		DstGT.DwnNz2	1		+	-----				-----				-----		
032		DstGT.MuteNz	1		+	-----				-----				-----		
034		Gt.StrokeNz5	1		+	-----				-----				-----		
035		StlGt.SldNz1	1		+	-----				-----				-----		
036		StlGt.SldNz2	1		+	-----				-----				-----		
037		StlGt.SldNz3	1		+	-----				-----				-----		
038		StlGt.SldNz4	1		+	-----				-----				-----		
039		Gt.StrokeNz1	1		+	-----				-----				-----		
040		Gt.StrokeNz2	1		+	-----				-----				-----		
041		Gt.StrokeNz3	1		+	-----				-----				-----		
042		Gt.StrokeNz4	1		+	-----				-----				-----		
000	**122**	**Breath Noise**	**1**	**[Pro]**		**Breath Noise**	**1**	**[88]**		**BreathNoise**	**1**	**[55]**		**BreathNoise**	**1**	
001		Fl.Key Click	1	[Pro]	+	Fl.Key Click	1	[88]	+	Fl.KeyClick	1	[55]	+	Fl.KeyClick	1	+
002		Brth Nz Menu	1			-----				-----				-----		
003		Fl.Breath 1	1		+	-----				-----				-----		
004		Fl.Breath 2	1		+	-----				-----				-----		
005		Fl.Breath 3	1		+	-----				-----				-----		
006		Vox Breath 1	1		+	-----				-----				-----		
007		Vox Breath 2	1		+	-----				-----				-----		
008		Trombone Nz	1		+	-----				-----				-----		
009		Trumpet Nz	1		+	-----				-----				-----		
000	**123**	**Seashore**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Seashore**	**1**	**[88]**	**+**	**Seashore**	**1**	**[55]**	**+**	**Seashore**	**1**	**+**
001		Rain	1	[Pro]	+	Rain	1	[88]	+	Rain	1	[55]	+	Rain	1	+
002		Thunder	1	[Pro]	+	Thunder	1	[88]	+	Thunder	1	[55]	+	Thunder	1	+
003		Wind	1	[Pro]	+	Wind	1	[88]	+	Wind	1	[55]	+	Wind	1	+
004		Stream	2	[Pro]	+	Stream	2	[88]	+	Stream	2	[55]	+	Stream	2	+
005		Bubble	2	[Pro]	+	Bubble	2	[88]	+	Bubble	2	[55]	+	Bubble	2	+
006		Wind 2	1	[Pro]	+	Wind 2	1		+	-----				-----		
007		Cricket	1		+	-----				-----				-----		
016		Pink Noise	1	[Pro]		Pink Noise	1			-----				-----		
017		White Noise	1	[Pro]		White Noise	1			-----				-----		
000	**124**	**Bird**	**2**	**[Pro]**	**+**	**Bird**	**2**	**[88]**	**+**	**Bird**	**2**	**[55]**	**+**	**Bird**	**2**	**+**
001		Dog	1	[Pro]	+	Dog	1	[88]	+	Dog	1	[55]	+	Dog	1	+
002		Horse-Gallop	1	[Pro]	+	Horse-Gallop	1	[88]	+	HorseGallop	1	[55]	+	HorseGallop	1	+
003		Bird 2	1	[Pro]	+	Bird 2	1	[88]	+	Bird 2	1	[55]	+	Bird 2	1	+
004		Kitty	1	[Pro]	+	Kitty	1	[88]	+	Kitty	1		+	-----		
005		Growl	1	[Pro]	+	Growl	1	[88]	+	Growl	1		+	-----		
006		Growl 2	1		+	-----				-----				-----		
007		Fancy Animal	1		+	-----				-----				-----		
008		Seal	1		+	-----				-----				-----		

CC00	PC	SC-8820 Map	Voces			SC-88Pro Map	Voces			SC-88 Map	Voces			SC-55 Map	Voces	
000	**125**	**Telephone 1**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Telephone 1**	**1**	**[88]**	**+**	**Telephone 1**	**1**	**[55]**	**+**	**Telephone 1**	**1**	**+**
001		Telephone 2	1	[Pro]	+	Telephone 2	1	[88]	+	Telephone 2	1	[55]	+	Telephone 2	1	+
002		DoorCreaking	1	[Pro]	+	DoorCreaking	1	[88]	+	Creaking	1	[55]	+	Creaking	1	+
003		Door	1	[Pro]	+	Door	1	[88]	+	Door	1	[55]	+	Door	1	+
004		Scratch	1	[Pro]	+	Scratch	1	[88]	+	Scratch	1	[55]	+	Scratch	1	+
005		Wind Chimes	2	[Pro]	+	Wind Chimes	2	[88]	+	Wind Chimes	2	[55]	+	Wind Chimes	2	+
007		Scratch 2	1	[Pro]	+	Scratch 2	1	[88]	+	Scratch 2	1		+	-----		
008		ScratchKey	2	[Pro]	+	ScratchKey	2		+	-----				-----		
009		TapeRewind	1	[Pro]	+	TapeRewind	1		+	-----				-----		
010		Phono Noise	1	[Pro]	+	Phono Noise	1		+	-----				-----		
011		MC-500 Beep	1	[Pro]		MC-500 Beep	1			-----				-----		
012		Scratch 3	1		+	-----				-----				-----		
013		Scratch 4	1		+	-----				-----				-----		
014		Scratch 5	1		+	-----				-----				-----		
015		Scratch 6	1		+	-----				-----				-----		
016		Scratch 7	1		+	-----				-----				-----		
000	**126**	**Helicopter**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**[88]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**[55]**	**+**	**Helicopter**	**1**	**+**
001		Car-Engine	1	[Pro]	+	Car-Engine	1	[88]	+	Car-Engine	1	[55]	+	Car-Engine	1	+
002		Car-Stop	1	[Pro]	+	Car-Stop	1	[88]	+	Car-Stop	1	[55]	+	Car-Stop	1	+
003		Car-Pass	1	[Pro]	+	Car-Pass	1	[88]	+	Car-Pass	1	[55]	+	Car-Pass	1	+
004		Car-Crash	2	[Pro]	+	Car-Crash	2	[88]	+	Car-Crash	2	[55]	+	Car-Crash	2	+
005		Siren	1	[Pro]	+	Siren	1	[88]	+	Siren	1	[55]	+	Siren	1	+
006		Train	1	[Pro]	+	Train	1	[88]	+	Train	1	[55]	+	Train	1	+
007		Jetplane	2	[Pro]	+	Jetplane	2	[88]	+	Jetplane	2	[55]	+	Jetplane	2	+
008		Starship	2	[Pro]	+	Starship	2	[88]	+	Starship	2	[55]	+	Starship	2	+
009		Burst Noise	2	[Pro]	+	Burst Noise	2	[88]	+	Burst Noise	2	[55]	+	Burst Noise	2	+
010		Calculating	2	[Pro]	+	Calculating	2		+	-----				-----		
011		Perc. Bang	2	[Pro]	+	Perc. Bang	2		+	-----				-----		
012		Burner	2		+	-----				-----				-----		
013		Glass & Glam	1		+	-----				-----				-----		
014		Ice Ring	1		+	-----				-----				-----		
015		Over Blow	2		+	-----				-----				-----		
016		Crack Bottle	1		+	-----				-----				-----		
017		Pour Bottle	1		+	-----				-----				-----		
018		Soda	1		+	-----				-----				-----		
019		Open CD Tray	1		+	-----				-----				-----		
020		Audio Switch	1		+	-----				-----				-----		
021		Key Typing	1			-----				-----				-----		
022		SL 1	1		+	-----				-----				-----		
023		SL 2	1		+	-----				-----				-----		
024		Car Engine 2	1		+	-----				-----				-----		
025		Car Horn	1		+	-----				-----				-----		
026		Boeeeen	1		+	-----				-----				-----		
027		R.Crossing	1		+	-----				-----				-----		
028		Compresser	1		+	-----				-----				-----		
029		Sword Boom!	1		+	-----				-----				-----		
030		Sword Cross	1		+	-----				-----				-----		
031		Stab! 1	1		+	-----				-----				-----		
032		Stab! 2	1		+	-----				-----				-----		
000	**127**	**Applause**	**2**	**[Pro]**	**+**	**Applause**	**2**	**[88]**	**+**	**Applause**	**2**	**[55]**	**+**	**Applause**	**2**	**+**
001		Laughing	1	[Pro]	+	Laughing	1	[88]	+	Laughing	1	[55]	+	Laughing	1	+
002		Screaming	1	[Pro]	+	Screaming	1	[88]	+	Screaming	1	[55]	+	Screaming	1	+
003		Punch	1	[Pro]	+	Punch	1	[88]	+	Punch	1	[55]	+	Punch	1	+
004		Heart Beat	1	[Pro]		Heart Beat	1	[88]		Heart Beat	1	[55]		Heart Beat	1	
005		Footsteps	1	[Pro]	+	Footsteps	1	[88]	+	Footsteps	1	[55]	+	Footsteps	1	+
006		Applause 2	2	[Pro]	+	Applause 2	2	[88]	+	Applause 2	2		+	-----		
007		Small Club	2	[Pro]	+	Small Club	2		+	-----				-----		
008		ApplauseWave	2	[Pro]	+	ApplauseWave	2		+	-----				-----		
009		BabyLaughing	1		+	-----				-----				-----		
016		Voice One	1	[Pro]	+	Voice One	1		+	-----				-----		
017		Voice Two	1	[Pro]	+	Voice Two	1		+	-----				-----		
018		Voice Three	1	[Pro]	+	Voice Three	1		+	-----				-----		
019		Voice Tah	1	[Pro]	+	Voice Tah	1		+	-----				-----		
020		Voice Whey	1	[Pro]	+	Voice Whey	1		+	-----				-----		
022		Voice Kikit	1		+	-----				-----				-----		
023		Voice ComeOn	1		+	-----				-----				-----		
024		Voice Aou	1		+	-----				-----				-----		
025		Voice Oou	1		+	-----				-----				-----		
026		Voice Hie	1		+	-----				-----				-----		
000	**128**	**Gun Shot**	**1**	**[Pro]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**[88]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**[55]**	**+**	**Gun Shot**	**1**	**+**
001		Machine Gun	1	[Pro]	+	Machine Gun	1	[88]	+	Machine Gun	1	[55]	+	Machine Gun	1	+
002		Lasergun	1	[Pro]	+	Lasergun	1	[88]	+	Lasergun	1	[55]	+	Lasergun	1	+
003		Explosion	2	[Pro]	+	Explosion	2	[88]	+	Explosion	2	[55]	+	Explosion	2	+
004		Eruption	1	[Pro]	+	Eruption	1		+	-----				-----		
005		Big Shot	2	[Pro]	+	Big Shot	2		+	-----				-----		
006		Explosion 2	2		+	-----				-----				-----		

PC : número de programa (Número de instrumento)
CC00 : valor del número de controlador 0 (Número de Banco, número de Variación)
: : sonidos de legato activado
Voices : número de voces utilizadas mediante el Instrumento
Remark [88] : los mismos sonidos que SC-88 map
Remark [55] : el mismo sonido que SC-55 map
Remark + : un sonido de percusión que no se puede reproducir melodicamente. Utilícelo cerca de C4 (número de nota 60).

SC-55 Map (Mapa de sonido CM-64)

CM-64 (PCM)

PC	CC00	Instrumento	Voces
001	126	Piano 2	1
002	126	Piano 2	1
003	126	Piano 2	1
004	126	Honky-tonk	2
005	126	Piano 1	1
006	126	Piano 2	1
007	126	Piano 2	1
008	126	E.Piano 1	1
009	126	Detuned EP1	2
010	126	E.Piano 2	1
011	126	Steel Gt.	1
012	126	Steel Gt.	1
013	126	12-str.Gt	2
014	126	Funk Gt.	1
015	126	Muted Gt.	1
016	126	Slap Bass 1	1
017	126	Slap Bass 1	1
018	126	Slap Bass 1	1
019	126	Slap Bass 1	1
020	126	Slap Bass 2	1
021	126	Slap Bass 2	1
022	126	Slap Bass 2	1
023	126	Slap Bass 2	1
024	126	Fingered Bs	1
025	126	Fingered Bs	1
026	126	Picked Bass	1
027	126	Picked Bass	1
028	126	Fretless Bs	1
029	126	Acoustic Bs	1
030	126	Choir Aahs	1
031	126	Choir Aahs	1
032	126	Choir Aahs	1
033	126	Choir Aahs	1
034	126	SlowStrings	1
035	126	Strings	1
036	126	SynStrings3	2
037	126	SynStrings3	2
038	126	Organ 1	1
039	126	Organ 1	1
040	126	Organ 1	1
041	126	Organ 2	1
042	126	Organ 1	1
043	126	Organ 1	1
044	126	Organ 2	1
045	126	Organ 2	1
046	126	Organ 2	1
047	126	Trumpet	1
048	126	Trumpet	1
049	126	Trombone	1
050	126	Trombone	1
051	126	Trombone	1
052	126	Trombone	1
053	126	Trombone	1
054	126	Trombone	1
055	126	Alto Sax	1
056	126	Tenor Sax	1
057	126	BaritoneSax	1
058	126	Alto Sax	1
059	126	Brass 1	1
060	126	Brass 1	1
061	126	Brass 2	2
062	126	Brass 2	2
063	126	Brass 1	1
064	126	Orchest.Hit	2

CM-64 (LA)

PC	CC00	Instrumento	Voces	
001	127	Acou Piano1	1	
002	127	Acou Piano2	1	
003	127	Acou Piano3	1	
004	127	Elec Piano1	1	
005	127	Elec Piano2	1	
006	127	Elec Piano3	1	
007	127	Elec Piano4	1	
008	127	Honkytonk	2	
009	127	Elec Org 1	1	
010	127	Elec Org 2	2	
011	127	Elec Org 3	1	
012	127	Elec Org 4	1	
013	127	Pipe Org 1	2	
014	127	Pipe Org 2	2	
015	127	Pipe Org 3	2	
016	127	Accordion	2	
017	127	Harpsi 1	1	
018	127	Harpsi 2	2	
019	127	Harpsi 3	1	
020	127	Clavi 1	1	
021	127	Clavi 2	1	
022	127	Clavi 3	1	
023	127	Celesta 1	1	
024	127	Celesta 2	1	
025	127	Syn Brass 1	2	
026	127	Syn Brass 2	2	
027	127	Syn Brass 3	2	
028	127	Syn Brass 4	2	
029	127	Syn Bass 1	1	
030	127	Syn Bass 2	2	
031	127	Syn Bass 3	2	
032	127	Syn Bass 4	1	
033	127	Fantasy	2	
034	127	Harmo Pan	2	
035	127	Chorale	1	
036	127	Glasses	2	
037	127	Soundtrack	2	
038	127	Atmosphere	2	
039	127	Warm Bell	2	
040	127	Funny Vox	1	
041	127	Echo Bell	2	
042	127	Ice Rain	2	
043	127	Oboe 2001	2	
044	127	Echo Pan	2	
045	127	Doctor Solo	2	
046	127	School Daze	1	
047	127	Bellsinger	1	
048	127	Square Wave	2	
049	127	Str Sect 1	1	
050	127	Str Sect 2	1	
051	127	Str Sect 3	1	
052	127	Pizzicato	1	
053	127	Violin 1	1	
054	127	Violin 2	1	
055	127	Cello 1	1	
056	127	Cello 2	1	
057	127	Contrabass	1	
058	127	Harp 1	1	
059	127	Harp 2	1	
060	127	Guitar 1	1	
061	127	Guitar 2	1	
062	127	Elec Gtr 1	1	
063	127	Elec Gtr 2	1	
064	127	Sitar	2	
065	127	Acou Bass 1	1	
066	127	Acou Bass 2	1	
067	127	Elec Bass 1	1	
068	127	Elec Bass 2	1	
069	127	Slap Bass 1	1	
070	127	Slap Bass 2	1	
071	127	Fretless 1	1	
072	127	Fretless 2	1	
073	127	Flute 1	1	
074	127	Flute 2	1	
075	127	Piccolo 1	1	
076	127	Piccolo 2	2	
077	127	Recorder	1	
078	127	Pan Pipes	1	
079	127	Sax 1	1	
080	127	Sax 2	1	
081	127	Sax 3	1	
082	127	Sax 4	1	
083	127	Clarinet 1	1	
084	127	Clarinet 2	1	
085	127	Oboe	1	
086	127	Engl Horn	1	
087	127	Bassoon	1	
088	127	Harmonica	1	
089	127	Trumpet 1	1	
090	127	Trumpet 2	1	
091	127	Trombone 1	2	
092	127	Trombone 2	2	
093	127	Fr Horn 1	2	
094	127	Fr Horn 2	2	
095	127	Tuba	1	
096	127	Brs Sect 1	1	
097	127	Brs Sect 2	2	
098	127	Vibe 1	1	
099	127	Vibe 2	1	
100	127	Syn Mallet	1	
101	127	Windbell	2	
102	127	Glock	1	
103	127	Tube Bell	1	
104	127	Xylophone	1	
105	127	Marimba	1	
106	127	Koto	1	
107	127	Sho	2	
108	127	Shakuhachi	2	
109	127	Whistle 1	2	
110	127	Whistle 2	1	
111	127	Bottleblow	2	
112	127	Breathpipe	1	
113	127	Timpani	1	
114	127	Melodic Tom	1	
115	127	Deep Snare	1	+
116	127	Elec Perc 1	1	+
117	127	Elec Perc 2	1	+
118	127	Taiko	1	+
119	127	Taiko Rim	1	
120	127	Cymbal	1	
121	127	Castanets	1	+
122	127	Triangle	1	+
123	127	Orche Hit	1	
124	127	Telephone	1	+
125	127	Bird Tweet	1	+
126	127	OneNote Jam	1	+
127	127	Water Bell	2	
128	127	Jungle Tune	2	

Lista de Grupos de Percusión

Los grupos de percusión de esta unidad están organizados de la siguiente manera.
El mapa SC-8820 tiene 37 tipos, el mapa SC-88Pro tiene 25 tipos, el mapa SC-88 tiene 14 tipos, el mapa SC-55 tiene 10 tipos.

PC	Mapa SC-8820		Mapa SC-88Pro		Mapa SC-88	Mapa SC-55
001	STANDARD 1		STANDARD 1		STANDARD 1	STANDARD
002	STANDARD 2	[Pro]	STANDARD 2	[88]	STANDARD 2	---
003	STANDARD L/R		STANDARD 3		---	---
009	ROOM		ROOM	[88]	ROOM	ROOM
010	HIP HOP		HIP HOP		---	---
011	JUNGLE		JUNGLE		---	---
012	TECHNO		TECHNO		---	---
013	ROOM L/R		---		---	---
014	HOUSE		---		---	---
017	POWER	[Pro]	POWER		POWER	POWER
025	ELECTRONIC	[Pro]	ELECTRONIC	[88]	ELECTRONIC	ELECTRONIC
026	TR-808	[Pro]	TR-808		TR-808/909	TR-808
027	DANCE		DANCE		DANCE	---
028	CR-78	[Pro]	CR-78		---	---
029	TR-606	[Pro]	TR-606		---	---
030	TR-707	[Pro]	TR-707		---	---
031	TR-909	[Pro]	TR-909		---	---
033	JAZZ		JAZZ		JAZZ	JAZZ
034	JAZZ L/R		---		---	---
041	BRUSH	[Pro]	BRUSH		BRUSH	BRUSH
042	BRUSH 2		---		---	---
043	BRUSH 2 L/R		---		---	---
049	ORCHESTRA	[Pro]	ORCHESTRA	[88]	ORCHESTRA	ORCHESTRA
050	ETHNIC	[Pro]	ETHNIC	[88]	ETHNIC	---
051	KICK & SNARE	[Pro]	KICK & SNARE	[88]	KICK & SNARE	---
052	KICK & SNARE 2		---		---	---
053	ASIA		ASIA		---	---
054	CYMBAL&CLAPS	[Pro]	CYMBAL&CLAPS		---	---
055	GAMELAN 1		---		---	---
056	GAMELAN 2		---		---	---
057	SFX	[Pro]	SFX		SFX	SFX
058	RHYTHM FX	[Pro]	RHYTHM FX	[88]	RHYTHM FX	---
059	RHYTHM FX 2	[Pro]	RHYTHM FX 2		---	---
060	RHYTHM FX 3		---		---	---
061	SFX 2		---		---	---
062	VOICE		---		---	---
063	CYM&CLAPS 2		---		---	---
128	---		---		---	CM-64/32L

PC : Número de Programa (Número de Grupo de Percusión)
[88] : Igual que los grupos de percusión del mapa SC-88
[Pro] : Igual que los grupos de percusión del mapa SC-88Pro

* *Sonidos como los del grupo de percusión STANDARD L/R y STANDARD 3 etc. que tengan "RND" en el nombre (como Kick, Snare, y Hi-Hat) en la lista de la página siguiente son sonidos que cambiarán aleatoriamente con cada nota que se toque (estos cambios afectan el timbre y la temporización). El propósito de esto es crear una interpretación con un sonido más natural–incluso si todos los mensajes para los instrumentos de percusión se envían con absoluta precisión, se aplicarán ligeras fluctuaciones de modo que la interpretación sonará menos mecánica. Observe, no obstante, que no siempre obtendrá el efecto deseado, según las circunstancias.*

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (1)

* *Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.136.*

	PC1		PC2		PC3		PC9		PC10	
	STANDARD 1		STANDARD 2	[Pro]	STANDARD L/R		ROOM		HIP HOP	
22	MC-500 Beep 1		<–		<–		<–		<–	
23	MC-500 Beep 2		<–		<–		<–		<–	
C1 24	Concert SD		<–		<–		<–		<–	
25	Snare Roll		<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		Finger Snap		<–		Finger Snap		<–	
27	High Q		<–		<–		<–		<–	
28	Slap		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Pull 2	[EXC7]
31	Sticks		<–		<–		<–		<–	
32	Square Click		<–		<–		<–		<–	
33	Metronome Click		<–		<–		<–		<–	
34	Metronome Bell		<–		<–		<–		<–	
35	Standard 1 Kick 2	*	Standard 2 Kick 2		[RND] Standard Kick 2		Room Kick 2		Hip-Hop Kick 2	
C2 36	Standard 1 Kick 1	*	Standard 2 Kick 1		[RND] Standard Kick 1		Room Kick 1	*	Hip-Hop Kick 1	
37	Side Stick		<–		<–		<–		TR-808 Rim Shot	
38	Standard 1 Snare 1	*	Standard 2 Snare 1		[RND] Standard Snare 1		Room Snare 1		LoFi Snare 1	
39	TR-909 Hand Clap		Hand Clap		<–		Hand Clap		TR-707 Claps	
40	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		[RND] Standard Snare 2		Room Snare 2		LoFi Snare 2	
41	Low Tom 2		<–		[RND] Low Tom 2		Room Low Tom 2	*	Jazz Low Tom 2	
42	Closed Hi-Hat 1	[EXC1]	Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Low Tom 1		<–		<–		Room Low Tom 1	*	Jazz Low Tom 1	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	<–	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
45	Mid Tom 2		<–		<–		Room Mid Tom 2	*	Jazz Mid Tom 2	
46	Open Hi-Hat 1	[EXC1]	Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Open Hi-Hat	[EXC1]	Room Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Mid Tom 1		<–		<–		Room Mid Tom 1	*	Jazz Mid Tom 1	
C3 48	High Tom 2		<–		<–		Room High Tom 2	*	Jazz High Tom 2	
49	Crash Cymbal 1	*	<–		[RND] Crash Cymbal		Room Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
50	High Tom 1		<–		<–		Room High Tom 1	*	Jazz High Tom 1	
51	Ride Cymbal 1		<–		[RND] Ride Cymbal 1		Room Ride Cymbal		<–	
52	Chinese Cymbal		<–		<–		<–		Reverse Cymbal	
53	Ride Bell		<–		[RND] Ride Bell 1		Room Ride Bell		Ride Bell	
54	Tambourine		<–		<–		<–		Shake Tambourine	
55	Splash Cymbal		<–		<–		<–		<–	
56	Cowbell		<–		<–		<–		TR-808 Cowbell	
57	Crash Cymbal 2		<–		<–		<–		<–	
58	Vibra-slap		<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal 2		<–		<–		<–		<–	
C4 60	High Bongo		<–		<–		<–		<–	
61	Low Bongo		<–		<–		<–		<–	
62	Mute High Conga		<–		<–		<–		<–	
63	Open High Conga		<–		<–		<–		<–	
64	Low Conga		<–		<–		<–		<–	
65	High Timbale		<–		<–		<–		<–	
66	Low Timbale		<–		<–		<–		<–	
67	High Agogo		<–		<–		<–		<–	
68	Low Agogo		<–		<–		<–		<–	
69	Cabasa		<–		<–		<–		<–	
70	Maracas		<–		<–		<–		TR-808 Maracas	
71	Short High Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
C5 72	Long Low Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
73	Short Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		<–	
74	Long Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		CR-78 Guiro	[EXC3]
75	Claves		<–		<–		<–		TR-808 Claves	
76	High Wood Block		<–		<–		<–		<–	
77	Low Wood Block		<–		<–		<–		<–	
78	Mute Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		High Hoo	[EXC4]
79	Open Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		Low Hoo	[EXC4]
80	Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]
81	Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Electric Open Triangle	[EXC5]
82	Shaker		<–		<–		<–		Shaker 2	
83	Jingle Bell		<–		<–		<–		<–	
C6 84	Bell Tree		Bar Chimes		<–		<–		<–	
85	Castanets		<–		<–		<–		<–	
86	Mute Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	[EXC6]
87	Open Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	[EXC6]
88	Applause 2	*	<–		<–		<–		Small Club 1	*
89	---		---		---		---		Hip-Hop Snare 2	
90	---		---		---		---		LoFi Snare Rim	
91	---		---		---		---		Hip-Hop Claps	
92	---		---		---		---		Stantard 1 Snare 1	
93	---		---		---		---		Standard 1 Snare 2	
94	---		---		---		---		Room Snare 1	
95	Room Snare 1		---		[L] Standard Kick 2	*	Standard 1 Snare 1	*	Room Snare 2	
C7 96	Room Snare 2		---		[L] Standard Kick 1	*	Standard 1 Snare 2		Dance Snare	

Grupo de percusión SC-8820 (2)

** Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.137.*

	PC 11 JUNGLE		PC 12 TECHNO		PC 13 ROOM L/R		PC 14 HOUSE		PC 17 POWER	[Pro]
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	<–		<–		Finger Snap		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	Jungle Kick 2		TR-808 Kick		[RND] Room Kick 2		TR-909 Kick 2		Power Kick 2	
C2 36	Jungle Kick 1		TR-909 Kick 1		[RND] Room Kick 1		TR-909 Kick 1		Power Kick 1	
37	Jungle Snare Rim		TR-909 Snare Rim		<–		House Snare Rim		<–	
38	HipHop Snare 1		TR-606 Snare 2		[RND] Room Snare 1		House Snare 1		Power Snare 1	
39	R&B Claps		TR-909 Claps		Hand Clap		TR-909 Claps		Hand Clap	
40	Jungle Snare		Techno Snare		[RND] Room Snare 2		House Snare 2		Power Snare 2	
41	TR-909 Low Tom 2		TR-606 Low Tom 2		Room Low Tom 2		TR-909 Low Tom 2		Power Low Tom 2	*
42	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Room Closed Hi-Hat	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–	
43	TR-909 Low Tom 1		TR-606 Low Tom 1		Room Low Tom 1		TR-909 Low Tom 1		Power Low Tom 1	*
44	Jungle Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	<–	
45	TR-909 Mid Tom 2		TR-606 Mid Tom 2		Room Mid Tom 2		TR-909 Mid Tom 2		Power Mid Tom 2	*
46	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Room Open Hi-Hat	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]	<–	
47	TR-909 Mid Tom 1		TR-606 Mid Tom 1		Room Mid Tom 1		TR-909 Mid Tom 1		Power Mid Tom 1	*
C3 48	TR-909 High Tom 2		TR-606 High Tom 2		Room High Tom 2		TR-909 High Tom 2		Power High Tom 2	*
49	Jungle Crash		TR-909 Crash Cymbal		[RND] Room Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–	
50	TR-909 High Tom 1		TR-606 High Tom 1		Room High Tom 1		TR-909 High Tom 1		Power High Tom 1	*
51	Ride Cymbal 1		Ride Cymbal 1		[RND] Room Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal		<–	
52	Reverse Cymbal		Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–	
53	Ride Bell		Ride Bell		[RND] Room Ride Bell		Ride Bell		<–	
54	Shake Tambourine		Shake Tambourine		<–		Shake Tambourine		<–	
55	<–		<–		Splash Cymbal		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		TR-808 Cowbell		<–	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		TR-909 Crash Cymbal		<–	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		<–		<–		<–		<–	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		<–		CR-78 High Bongo		<–	
61	<–		CR-78 Low Bongo		<–		CR-78 Low Bongo		<–	
62	<–		TR-808 High Conga		<–		TR-808 High Conga		<–	
63	<–		TR-808 Mute Conga		<–		TR-808 Mute Conga		<–	
64	<–		TR-808 Low Conga		<–		TR-808 Low Conga		<–	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		TR-808 Maracas		<–	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–	
75	TR-808 Claves		TR-808 Claves		<–		TR-808 Claves		<–	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		High Hoo	[EXC4]	<–	
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		Low Hoo	[EXC4]	<–	
80	Electric Mute Triangle	[EXC5]	Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–	
81	Electric Open Triangle	[EXC5]	Electric Open Triangle	[EXC5]	<–		Electric Open Triangle	[EXC5]	<–	
82	Jungle Shaker		TR-626 Shaker		<–		TR-626 Shaker		<–	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	<–		<–		Small Club 1		<–	
89	Jungle Kick Roll		Dance Snare		---		TR-606 Snare 2		---	
90	Jungle Snare Roll		House Snare		---		Dance Snare		---	
91	TR-606 Snare 2		Rock Snare Dry		---		Techno Snare		---	
92	Dance Snare		Jungle Snare		---		Rock Snare Dry		---	
93	Techno Snare		LoFi Snare 1		---		Hip-Hop Snare 1		---	
94	House Snare		LoFi Snare 2		---		LoFi Snare 1		---	
95	Rock Snare Dry		HipHop Snare 1		[L] Room Kick 2		LoFi Snare 2		---	
C7 96	LoFi Snare 1		HipHop Snare 2		[L] Room Kick 1	*	Jungle Snare		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (3)

** Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.137, p.138.*

	PC 25 ELECTRONIC	[Pro]	PC 26 TR-808	[Pro]	PC 27 DANCE		PC 28 CR-78	[Pro]	PC 29 TR-606	[Pro]
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		<–		Finger Snap 2		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	Electric Kick 2		TR-808 Kick 2		Fat Kick		CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2	
C2 36	Electric Kick 1	*	TR-808 Kick 1		Dance Kick		CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1	
37	<–		TR-808 Rim Shot		Dance Rim Shot		CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot	
38	Electric Snare 1		TR-808 Snare 1		Dance Snare		CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1	
39	Hand Clap		Hand Clap		Comp Claps 2		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap	
40	Electric Snare 2		TR-808 Snare 2		Rock SD Dry		CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2	
41	Electric Low Tom 2	*	TR-808 Low Tom 2	*	Electric Low Tom 2	*	CR-78 Low Tom 2	*	TR-606 Low Tom 2	
42	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Electric Low Tom 1	*	TR-808 Low Tom 1	*	Electric Low Tom 1	*	CR-78 Low Tom 1	*	TR-606 Low Tom 1	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Electric Mid Tom 2	*	TR-808 Mid Tom 2	*	Electric Mid Tom 2	*	CR-78 Mid Tom 2	*	TR-606 Mid Tom 2	
46	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Electric Mid Tom 1	*	TR-808 Mid Tom 1	*	Electric Mid Tom 1	*	CR-78 Mid Tom 1	*	TR-606 Mid Tom 1	
C3 48	Electric High Tom 2	*	TR-808 High Tom 2	*	Electric High Tom 2	*	CR-78 High Tom 2	*	TR-606 High Tom 2	
49	<–		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal	
50	Electric High Tom 1	*	TR-808 High Tom 1	*	Electric High Tom 1	*	CR-78 High Tom 1	*	TR-606 High Tom 1	
51	<–		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal	
52	Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–		<–	
53	<–		<–		Ride Bell		<–		<–	
54	<–		CR-78 Tambourine		Shake Tambourine		CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine	
55	<–		<–		<–		<–		<–	
56	<–		TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		Ride Cymbal 2		<–		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		<–		CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo	
61	<–		CR-78 Low Bongo		<–		CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo	
62	<–		TR-808 High Conga		<–		TR-808 High Conga		TR-808 High Conga	
63	<–		TR-808 Mute Conga		<–		TR-808 Mute Conga		TR-808 Mute Conga	
64	<–		TR-808 Low Conga		<–		TR-808 Low Conga		TR-808 Low Conga	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	<–		TR-808 Maracas		<–		CR-78 Maracas		CR-78 Maracas	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]
75	<–		TR-808 Claves		<–		CR-78 Claves		CR-78 Claves	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	<–		High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
79	<–		Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
80	<–		Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]
81	<–		Electric Open Triangle		Electric Open Triangle	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]
82	<–		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*
89	---		---		TR-606 Snare 2		---		---	
90	---		---		Techno Snare		---		---	
91	---		---		House Snare		---		---	
92	---		---		Jungle Snare		---		---	
93	---		---		LoFi Snare 1		---		---	
94	---		---		LoFi Snare 2		---		---	
95	---		---		HipHop Snare 1		---		---	
C7 96	---		---		Hip-Hop Snare 2		---		---	

Grupo de percusión SC-8820 (4)

* *Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.138.*

		PC 30 TR-707	[Pro]	PC 31 TR-909	[Pro]	PC 33 JAZZ		PC 34 JAZZ L/R		PC 41 BRUSH	[Pro]
	22	<–		<–		<–		<–		<–	
	23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1	24	<–		<–		<–		<–		<–	
	25	<–		<–		<–		<–		<–	
	26	<–		<–		Finger Snap 2		Finger Snap 2		Finger Snap 2	
	27	<–		<–		<–		<–		<–	
	28	<–		<–		<–		<–		<–	
	29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–		<–		<–	
	30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–		<–		<–	
	31	<–		<–		<–		<–		<–	
	32	<–		<–		<–		<–		<–	
	33	<–		<–		<–		<–		<–	
	34	<–		<–		<–		<–		<–	
	35	TR-707 Kick 2		TR-909 Kick 2		Jazz Kick 2		[RND] Jazz Kick 2		Jazz Kick 2	
C2	36	TR-707 Kick 1		TR-909 Kick 1	*	Jazz Kick 1		[RND] Jazz Kick 1		Jazz Kick 1	
	37	TR-707 Rim Shot		TR-909 Rim		<–		<–		<–	
	38	TR-707 Snare 1		TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1		[RND] Jazz Snare 1		Brush Tap 1	
	39	TR-707 Hand Clap		<–		Hand Clap 2		Hand Clap 2		Brush Slap 1	
	40	TR-707 Snare 2		TR-909 Snare2		Jazz Snare 2		[RND] Jazz Snare 2		Brush Swirl 1	
	41	TR-707 Low Tom 2	*	TR-909 Low Tom 2		Jazz Low Tom 2		<–		Brush Low Tom 2	*
	42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	[RND] Jazz Closed Hi-Hat	[EXC1]	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]
	43	TR-707 Low Tom 1	*	TR-909 Low Tom 1		Jazz Low Tom 1		<–		Brush Low Tom 1	*
	44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
	45	TR-707 Mid Tom 2	*	TR-909 Mid Tom 2		Jazz Mid Tom 2		<–		Brush Mid Tom 2	*
	46	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	[RND] Jazz Open Hi-Hat	[EXC1]	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]
	47	TR-707 Mid Tom 1	*	TR-909 Mid Tom 1		Jazz Mid Tom 1		<–		Brush Mid Tom 1	*
C3	48	TR-707 High Tom 2	*	TR-909 High Tom 2		Jazz High Tom 2		<–		Brush High Tom 2	*
	49	TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		Jazz Crash Cymbal		[RND] Jazz Crash Cymbal		Brush Crash Cymbal	
	50	TR-707 High Tom 1	*	TR-909 High Tom 1		Jazz High Tom 1		<–		Brush High Tom 1	*
	51	TR-909 Ride Cymbal	*	TR-909 Ride Cymbal	*	Jazz Ride Cymbal		[RND] JAZZ Ride Cymbal		Ride Cymbal Inner	
	52	<–		<–		<–		<–		<–	
	53	<–		<–		Jazz Ride Bell		[RND] Jazz Ride Bell		Brush Ride Bell	
	54	Tambourine 2		Tambourine 2		<–		<–		<–	
	55	<–		<–		<–		<–		<–	
	56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		<–		<–	
	57	<–		<–		<–		<–		<–	
	58	<–		<–		<–		<–		<–	
	59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4	60	<–		<–		<–		<–		<–	
	61	<–		<–		<–		<–		<–	
	62	<–		<–		<–		<–		<–	
	63	<–		<–		<–		<–		<–	
	64	<–		<–		<–		<–		<–	
	65	<–		<–		<–		<–		<–	
	66	<–		<–		<–		<–		<–	
	67	<–		<–		<–		<–		<–	
	68	<–		<–		<–		<–		<–	
	69	<–		<–		<–		<–		<–	
	70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		<–		<–	
	71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5	72	<–		<–		<–		<–		<–	
	73	<–		<–		<–		<–		<–	
	74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–	
	75	<–		TR-808 Claves		<–		<–		<–	
	76	<–		<–		<–		<–		<–	
	77	<–		<–		<–		<–		<–	
	78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
	79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
	80	Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle		<–		<–		<–	
	81	Electric Open Triangle		Electric Open Triangle		<–		<–		<–	
	82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		<–		<–		<–	
	83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6	84	<–		<–		<–		<–		<–	
	85	<–		<–		<–		<–		<–	
	86	<–		<–		<–		<–		<–	
	87	<–		<–		<–		<–		<–	
	88	Small Club 1	*	<–		Applause	*	Applause		Applause	*
	89	---		---		---		---		---	
	90	---		---		---		---		---	
	91	---		---		---		---		---	
	92	---		---		---		---		---	
	93	---		---		---		---		---	
	94	---		---		---		---		---	
	95	---		---		---		[L] Jazz Kick 2		---	
C7	96	---		---		---		[L] Jazz Kick 1		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (5)

** Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.139.*

	PC 42 BRUSH 2	PC 43 BRUSH 2 L/R	PC 49 ORCHESTRA [Pro]	PC 50 ETHNIC [Pro]	PC 51 KICK & SNARE [Pro]
22	<–	<–	<–	---	---
23	<–	<–	<–	---	---
C1 24	<–	<–	<–	---	---
25	<–	<–	<–	Finger Snap	CR-78 Kick 1
26	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap	Tambourine	CR-78 Kick 2
27	<–	<–	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Castanets	TR-606 Kick
28	<–	<–	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Crash Cymbal 1	TR-707 Kick *
29	<–	<–	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Snare Roll	TR-808 Kick 1
30	<–	<–	Ride Cymbal 1	Concert SD	TR-909 Kick 1
31	<–	<–	<–	Concert Cymbal	TR-909 Kick 2
32	<–	<–	<–	Concert BD 1	Hip-Hop Kick 2
33	<–	<–	<–	Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1
34	<–	<–	<–	Bell Tree	Jungle Kick 2
35	Brush Kick 2	[RND] Brush Kick 2	Jazz Kick 1	Bar Chimes	Jungle Kick 1
C2 36	Brush Kick 1 *	[RND] Brush Kick 1	Concert BD 1	Wadaiko *	Techno Kick 2
37	<–	<–	<–	Wadaiko Rim *	Techno KicK 1
38	Brush Tap 2	[RND] Brush Tap 2	Concert SD	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2
39	Brush Slap 2	[RND] Brush Slap 2	Castanets	Atarigane	Standard 1 Kick 1
40	Brush Swirl 1	Brush Swirl 1	Concert SD	Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1
41	Brush Low Tom 2	<–	Timpani F	Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2
42	Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	[RND] Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	Timpani F#	High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1
43	Brush Low Tom 1	<–	Timpani G	Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2
44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#	Ban Gu	[55] Kick Drum1
45	Brush Mid Tom 2	Brush Mid Tom 2	Timpani A	Big Gong	[55] Kick Drum 2
46	Brush Open Hi-Hat [EXC1]	[RND] Brush Open Hi-Hat [EXC1]	Timpani A#	Small Gong	[88] Soft Kick
47	Brush Mid Tom 1	<–	Timpani B	Bend Gong	[88] Jazz Kick 1
C3 48	Brush High Tom 2	<–	Timpani c	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2
49	Brush Crash Cymbal	[RND] Brush Crash Cymbal	Timpani c#	Rama Cymbal	[55] Concert BD 1
50	Brush High Tom 1	<–	Timpani d	Gamelan Gong	[88] Room Kick 1
51	Brush Ride Cymbal	[RND] Brush Ride Cymbal	Timpani d#	Udo Short [EXC1]	[88] Room Kick 2
52	<–	<–	Timpani e	Udo Long [EXC1]	[88] Power Kick1 *
53	Brush Ride Bell	[RND] Brush Ride Bell	Timpani f	Udo Slap	[88] Power Kick2
54	<–	<–	<–	Bendir	[88] Electric Kick 2
55	<–	<–	<–	Req Dum	[88] Electric Kick 1
56	<–	<–	<–	Req Tik	[55] Electric Kick
57	<–	<–	Concert Cymbal 2	Tabla Te	[88] TR-808 Kick
58	<–	<–	<–	Tabla Na	[88] TR-909 Kick
59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1	Tabla Tun	[88] Dance Kick
C4 60	<–	<–	<–	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1
61	<–	<–	<–	Tabla Ge Hi	[88] Standard 1 Snare 2
62	<–	<–	<–	Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 1
63	<–	<–	<–	Bend Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 2
64	<–	<–	<–	Caxixi	[55] Tight Snare
65	<–	<–	<–	Djembe	[55] Concert Snare
66	<–	<–	<–	Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1
67	<–	<–	<–	Timbales Low	[88] Jazz Snare 2
68	<–	<–	<–	Timbales Paila	[88] Room Snare 1
69	<–	<–	<–	Timbales High	[88] Room Snare 2
70	<–	<–	<–	Cowbell	[88] Power Snare 1
71	<–	<–	<–	High Bongo	[88] Power Snare 2
C5 72	<–	<–	<–	Low Bongo	[55] Gated Snare
73	<–	<–	<–	Mute High Conga	[88] Dance Snare 1
74	<–	<–	<–	Open High Conga	[88] Dance Snare 2 *
75	<–	<–	<–	Mute Low Conga	[88] Disco Snare
76	<–	<–	<–	Conga Slap	[88] Electric Snare 2 *
77	<–	<–	<–	Open Low Conga	[88] House Snare
78	<–	<–	<–	Conga Slide *	[55] Electric Snare 1 *
79	<–	<–	<–	Mute Pandiero	[88] Electric Snare 3
80	<–	<–	<–	Open Pandiero	[88] TR-808 Snare 1
81	<–	<–	<–	Open Surdo [EXC2]	[88] TR-808 Snare 2
82	<–	<–	<–	Mute Surdo [EXC2]	[88] TR-909 Snare 1
83	<–	<–	<–	Tamborim	[88] TR-909 Snare 2
C6 84	<–	<–	<–	High Agogo	[88] Brush Tap 1
85	<–	<–	<–	Low Agogo	[88] Brush Tap 2
86	<–	<–	<–	Shaker	[88] Brush Slap 1
87	<–	<–	<–	High Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 2
88	Applause	Applause	Applause	Low Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 3
89	---	---	---	Mute Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 1
90	---	---	---	Open Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 2
91	---	---	---	Mute Triangle [EXC5]	[88] Brush Long Swirl
92	---	---	---	Open Triangle [EXC5]	Standard 1 Snare 1
93	---	---	---	Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2
94	---	---	---	Long Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 3
95	---	[L] Brush Kick 2	---	Cabasa Up	Rap Snare
C7 96	---	[L] Brush Kick 1	---	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2

Grupo de percusión SC-8820 (6)

* *Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.139.*

Nota	PC 52 KICK & SNARE 2		PC 53 ASIA		PC 54 CYMBAL&CLAPS	[Pro]	PC55 GAMELAN 1		PC56 GAMELAN 2	
22	---		---		---		---		---	
23	---		---		---		---		---	
C1 24	---		---		---		---		---	
25	[Pro] CR-78 Kick 1		Gamelan Gong 1		---		---		---	
26	[Pro] CR-78 Kick 2		Gamelan Gong 2		---		---		---	
27	[Pro] TR-606 Kick		Gamelan Gong 3		---		---		---	
28	[Pro] TR-707 Kick		Gamelan Gong 4		---		---		---	
29	[Pro] TR-808 Kick 1		Gamelan Gong 5		---		---		---	
30	[Pro] TR-909 Kick 1		Gamelan Gong 6		---		---		---	
31	[Pro] TR-909 Kick 2		Gamelan Gong 7		---		---		---	
32	[Pro] Hip-Hop Kick 2		Gamelan Gong 8		Reverse Open Hi-Hat		---		---	
33	[Pro] Hip-Hop Kick 1		Gamelan Gong 9		Reverse Closed Hi-Hat 1		---		---	
34	[Pro] Jungle Kick 2		Gamelan Gong 10		Reverse Closed Hi-Hat 2		---		---	
35	[Pro] Jungle Kick 1		Gender 1		Jungle Hi-Hat	[EXC1]	---		---	
C2 36	[Pro] Techno Kick 2		Gender 2		[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kendang Wadon		Kendang Wadon	
37	[Pro] Techno Kick 1		Gender 3		[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Kendang Lanang		Kendang Lanang	
38	[Pro] Standard 1 Kick 2		Gender 4		[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Bebarongan		Bebarongan	
39	[Pro] Standard 1 Kick 1		Gender 5		Closed Hi-Hat 4	[EXC1]	Pelegongan		Pelegongan	
40	Standard 1 Kick 2	*	Bonang 1		Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk	[EXC1]	Kelontuk	[EXC1]
41	Standard 1 Kick 1	*	Bonang 2		TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Mute	[EXC1]	Kelontuk Mute	[EXC1]
42	Brush Kick 2		Bonang 3		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Side	[EXC1]	Kelontuk Side	[EXC1]
43	Brush Kick 1	*	Bonang 4		[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Wadon		Gamelan Gong Wadon	
44	Jazz Kick 2		Bonang 5		TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Lanang		Gamelan Gong Lanang	
45	Jazz Kick 1		Rama Cymbal Low		CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Ceng-Ceng	*	Ceng-Ceng	*
46	Hip-Hop Kick 2		Rama Cymbal High		[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Open	[EXC2]	Kopyak Open	[EXC2]
47	Hip-Hop Kick 1		Sagat Open	[EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Mute	[EXC2]	Kopyak Mute	[EXC2]
C3 48	Concert BD 1 Mute	[EXC1]	Sagat Closed	[EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kajar		Kajar	
49	[55] Concert BD 1	[EXC1]	Jaws Harp		Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]	Kempur	*	Kempur	*
50	Room Kick 2		Wadaiko	*	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
51	Room Kick 1	*	Wadaiko Rim	*	[55] Open Hi Hat	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
52	Jungle Kick 2		Small Taiko		[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
53	Jungle Kick 1		Shimetaiko		[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
54	Jungle Kick Roll		Atarigane		Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	*	Jegogan	*
55	Fat Kick		Hyoushigi		TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
56	Dance Kick		Ohkawa		TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
57	TR-808 Kick		High Kotsuzumi		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
58	TR-909 Kick 2		Low Kotsuzumi		[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
59	TR-909 Kick 1		Yyoo Dude		TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag		Jublag	
C4 60	Standard 1 Snare 1	*	Buk		CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	Penyacah		Penyacah	
61	Standard 1 Snare 2		Buk Rim		Crash Cymbal 1	[EXC3]	Penyacah		Penyacah	
62	[88] Standard 2 Snare 1		Gengari p	[EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]	Penyacah		Penyacah	
63	[88] Standard 2 Snare 2		Gengari Mute Low	[EXC1]	Crash Cymbal 3		Penyacah		Penyacah	
64	[55] Tight Snare		Gengari f	[EXC2]	Brush Crash Cymbal		Penyacah		Penyacah	
65	[55] Concert Snare		Gengari Mute High	[EXC2]	Hard Crash Cymbal	*	Penyacah		Penyacah	
66	Jazz Snare 1		Gengari Samll		TR-909 Crash Cymbal		Penyacah		Penyacah	
67	Jazz Snare 2		Jang-Gu Che		TR-808 Crash Cymbal		Pemade		Pemade	
68	Room Snare 1		Jang-Gu Kun		Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]	Pemade		Pemade	
69	Room Snare 2		Jang-Gu Rim		Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]	Pemade		Pemade	
70	LoFi Snare 1		Jing p	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1		Pemade		Pemade	
71	LoFi Snare 2		Jing f	[EXC3] *	Reverse Crash Cymbal 2		Pemade		Pemade	
C5 72	[55] Gated Snare		Jing Mute	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3		Pemade		Pemade	
73	LoFi Snare Rim		Asian Gong		Reverse TR-909 Crash Cymbal		Pemade		Pemade	
74	[88] Dance Snare 2		Big Gong		[55] Splash Cymbal		Pemade		Pemade	
75	HipHop Snare 1		Small Gong		Splash Cymbal		Pemade		Pemade	
76	HipHop Snare 2		Pai Ban		[88] Ride Bell		Pemade		Pemade	
77	Dance Snare		Ban Gu		[88] Brush Ride Bell		Reyong		Reyong	
78	TR-606 Snare 2		Tang Gu	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 1		Reyong		Reyong	
79	Techno Snare		Tang Gu Mute	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 2		Reyong		Reyong	
80	House Snare		Shou Luo	*	[88] Brush Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
81	Rock Snare Dry		Bend Gong		Ride Cymbal Low Inner		Reyong		Reyong	
82	Jungle Snare		Hu Yin Luo Low	*	Ride Cymbal Mid Inner		Reyong		Reyong	
83	Jungle Snare Roll		Hu Yin Luo Mid	[EXC5]	Ride Cymbal High Inner		Reyong		Reyong	
C6 84	[88] Brush Tap 1		Hu Yin Luo Mid 2	[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge		Reyong		Reyong	
85	[88] Brush Tap 2		Hu Yin Luo High	[EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge		Reyong		Reyong	
86	Brush Tap 2		Hu Yin Luo High 2	[EXC6]	Ride Cymbal High Edge		Reyong		Reyong	
87	Brush Slap 2		Nao Bo		TR-606 Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
88	[88] Brush Slap 3		Xiao Bo		TR-808 Ride Cymbal		Reyong		Reyong	
89	[88] Brush Swirl 1		Dholak 1		Chinese Cymbal		---		---	
90	[88] Brush Swirl 2		Dholak 2		Chinese Cymbal 2		---		---	
91	[88] Brush Long Swirl		---		[55] Hand Clap		---		---	
92	[Pro] Standard 1 Snare 1		---		[88] Hand Clap 2		---		---	
93	[Pro] Standard 1 Snare 2		---		[88] Hand Clap		---		---	
94	[Pro] Standard 1 Snare 3		---		Hand Clap		---		---	
95	[Pro] Rap Snare		---		Hand Clap 2		---		---	
C7 96	[Pro] Hip-Hop Snare 2		---		TR-707 Hand Clap		---		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (7)

* *Sobre las Notas 0–21, y 95–127, consulte la p.139, p.140.*

	PC 57 SFX	[Pro]	PC 58 RHYTHM FX	[Pro]	PC 59 RHYTHM FX 2	[Pro]	PC 60 RHYTHM FX 3
22	MC-500 Beep 2		---		---		Reverse Clean Guitar Mute Up
23	Guitar Slide		---		---		Reverse Clean Guitar Mute Down
C1 24	Guitar Wah		---		---		Reverse Distortion Guitar Cut Noise Up
25	Guitar Slap		---		---		Reverse Distortion Guitar Cut Noise Down
26	Chord Stroke Down		---		---		Reverse Distortion Guitar Stroke Noise
27	Chord Stroke Up		---		---		Reverse Distortion Guitar Mute Noise
28	Biwa FX	*	---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 1
29	Phonograph Noise		---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 2
30	Tape Rewind		---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 3
31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---		Reverse Steel Guitar Slide Noise 4
32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise
33	Cutting Noise 2 Up		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 1
34	Cutting Noise 2 Down		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 1
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 2
C2 36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1		Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 2
37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1		Reverse Trombone Noise
38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1		Reverse Trumpet Noise
39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2		Reverse Standard Kick 2
40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2		Reverse Standard Kick 1
41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2		Reverse Room Kick 2
42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1		Reverse Room Kick 1
43	Sticks		Reverse Tight Snare		Reverse CR-78 Snare 2		Reverse Jazz Kick 2
44	Square Click		Reverse Dance Snare		Reverse Jungle Snare 2		Reverse Jazz Kick 1
45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2		Reverse Brush Kick 2
46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare		Reverse Brush Kick 1
47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1		Reverse HipHop Kick 2
C3 48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1		Reverse HipHop Kick 1
49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2		Reverse Jungle Kick 2
50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1		Reverse Jungle Kick 1
51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare		Reverse TR-808 Kick
52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-909 Kick 2
53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat		Reverse TR-909 Kick 1
54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat		Reverse Fat Kick
55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat		Reverse Dance Kick
56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat		Reverse Standard Snare 1
57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2		Reverse Standard Snare 2
58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine		Reverse Room Snare 1
59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat		Reverse Room Snare 2
C4 60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat		Reverse Jazz Snare 1
61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Jazz Snare 2
62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat		Reverse Brush Snare 1
63	Car - Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo		Reverse Brush Snare 2
64	Car - Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal		Reverse Lo-Fi Snare 1
65	Car - Passing		Pop Drop		Voice One		Reverse Lo-Fi Snare 2
66	Car - Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One		Reverse HipHop Snare 1
67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two		Reverse HipHop Snare 2
68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two		Reverse House Snare 1
69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three		Reverse Jungle Snare
70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three		Reverse 606 Snare 2
71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah		Reverse Techno Snare
C5 72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah		Reverse Dance Snare
73	Machine Gun		Alias		Voice Ou		Reverse Rock Snare Dry
74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au		Reverse Lo-Fi Snare Rim
75	Explosion		Spark		Voice Whey		Reverse 909 Snare Rim
76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce		Reverse Jungle Snare Rim
77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude		Reverse Dance Snare Rim
78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby		Reverse House Snare Rim
79	Rain		Swish		Reverse Douby		Reverse Brush Tom 1
80	Thunder		Slappy	*	Baert High		Reverse Brush Tom 2
81	Wind		Voice Ou		Baert Low		Reverse Brush Tom 3
82	Seashore		Voice Au		Bounce		Reverse 606 Tom
83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce		Reverse Jungle Crash Cymbal
C6 84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock		Reverse Standard Closed Hi-Hat
85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide		Reverse Room Closed Hi-Hat
86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine		Reverse Jazz Closed Hi-Hat
87	Growl		Space Birds		Noise Attack		Reverse Brush Closed Hi-Hat
88	<–		Flying Monster		Space Worms		Reverse 707 Claps
89	Telephone 1		---		Emergency !		Reverse 909 Claps
90	Telephone 2		---		Calculating...		Reverse R&B Claps 1
91	Small Club 1	*	---		Saw LFO Saw		Reverse HipHop Claps
92	Small Club 2	*	---		---		Reverse Comp Claps 2
93	Applause Wave	*	---		---		Reverse Shaker 2
94	Eruption		---		---		Reverse Jungle Shaker
95	Big Shot	*	---		---		Reverse Clap Hit
C7 96	Percussion Bang	*	---		---		Reverse Boeeeen

Grupo de percusión SC-8820 (8)

	PC 61 SFX 2	PC 62 VOICE	PC 63 CYM&CLAPS 2
22	---	---	---
23	---	---	---
C1 24	---	---	---
25	---	---	---
26	---	---	---
27	---	---	---
28	---	---	---
29	---	---	---
30	---	---	---
31	Acoustic Bass Mute Noise	---	---
32	Acoustic Bass Touch Noise	---	Reverse Standard Closed Hi-Hat
33	Acoustic Bass Attack Noise	---	Reverse Room Closed Hi-Hat
34	Distortion Guitar Mute Noise	---	Reverse Jazz Closed Hi-Hat
35	Steel Guitar Slide Noise 1	---	Reverse Brush Closed Hi-Hat
C2 36	Steel Guitar Slide Noise 2	Reverse Breath Slow	Standard 1 Closed Hi-Hat
37	Steel Guitar Slide Noise 3	Reverse Breath Short	Room Closed Hi-Hat
38	Steel Guitar Slide Noise 4	Reverse Breath Strong	Jazz Closed Hi-Hat
39	Guitar Stroke Noise 1	Reverse Woman's Breath	Brush Closed Hi-Hat
40	Guitar Stroke Noise 2	Reverse Man's Breath	TR-707 Closed Hi-Hat
41	Guitar Stroke Noise 3	Reverse Voice One	TR-606 Closed Hi-Hat
42	Guitar Stroke Noise 4	Reverse Voice Two	TR-808 Closed Hi-Hat
43	Guitar Stroke Noise 5	Reverse Voice Three	CR-78 Closed Hi-Hat
44	Open CD Tray	Reverse Voice Tah	Pedal Hi-Hat
45	Audio Switch	Reverse Voice Come On	Pedal Hi-Hat
46	Keyboard Typing 1	Reverse Voice Kikit	Pedal Hi-Hat
47	Keyboard Typing 2	Reverse Voice Aou	Half-Open Hi-Hat 1
C3 48	Keyboard Typing 3	Reverse Voice Oou	Half-Open Hi-Hat 2
49	Keyboard Typing 4	Reverse Voice Hie 2	Standard 1 Open Hi-Hat
50	Keyboard Typing 5	Reverse Baby Laughing	Room Open Hi-Hat
51	Keyboard Typing 6	Reverse Yyooh	Jazz Open Hi-Hat
52	Baby Laughing	Reverse Japanese Female Voice Lan	Brush Open Hi-Hat
53	Clap Hit	Reverse Ooue!	TR-909 Open Hi-Hat
54	Stab! 1	Flute Breath 1	TR-707 Open Hi-Hat
55	Stab! 2	Flute Breath 2	TR-606 Open Hi-Hat
56	Bounce Hit	Flute Breath 3	TR-808 Open Hi-Hat
57	Boeeeen	Voice Breath 1	CR-78 Open Hi-Hat
58	Glass Stir	Voice Breath 2	Standard 1 Crash Cymbal
59	Ice Ring	Voice One	Room Crash Cymbal
C4 60	Crack Bottle	Voice Two	Jazz Crash Cymbal
61	Pour Bottle	Voice Three	Brush Crash Cymbal
62	Soda	Voice Tah	Hard Crash Cymbal
63	Car Engine 2	Voice ComeOn	TR-909 Crash Cymbal
64	Car - Horn	Voice Kikit	Jungle Crash Cymbal
65	Railroad Crossing	Voice Aou	TR-808 Crash Cymbal
66	SL 1	Voice Oou	Standard 1 Mute Crash Cymbal
67	SL 2	Punch	Room Mute Crash Cymbal
68	Over Blow	Screaming	Jazz Mute Crash Cymbal
69	Sword Boom!	Laughing	Brush Mute Crash Cymbal
70	Sword Cross	Voice Hie	Mute Crash Cymbal 1
71	Industry Hit	Baby Laughing	Mute Crash Cymbal 2
C5 72	Drill Hit	Frog Vpoce	Reverse Standard 1 Crash Cymbal
73	Compresser	Yyooh Dude	Reverse Room Crash Cymbal
74	Thrill Hit	Voice Ou	Reverse Jazz Crash Cymbal
75	Explosion 2	Voice Au	Reverse Brush Crash Cymbal
76	Seal	Jazz Voice Thum	Splash Cymbal
77	Fancy Animal	Jazz Voice Bap	Standard Ride Bell
78	Cricket	Jazz Voice Dat	Room Ride Bell
79	Bear	Jazz Voice Dow	Jazz Ride Bell
80	Frog Vpoce	Voice Oohs 2	Brush Ride Bell
81	Wind 2	Voice Oohs Chord Maj7 A	Standard Ride Cymbal
82	Scratch 3	Voice Oohs Chord Maj7 B	Room Ride Cymbal
83	Scratch 4	Voice Oohs Chord Sus4 A	Jazz Ride Cymbal
C6 84	Scratch 5	Voice Oohs Chord Sus4 B	Brush Ride Cymbal
85	Scratch 6	Japanese Female Voice Lah	TR-606 Ride Cymbal
86	Scratch 7	Japanese Female Voice Lan	TR-808 Ride Cymbal
87	Noise Attack	Japanese Male Voice Wah	Chinese Cymbal
88	Bounce	Japanese Male Voice Woh	Chinese Cymbal 2
89	Dist Knock	---	TR-707 Claps
90	Bound	---	Hip-Hop Claps
91	---	---	R&B Claps
92	---	---	TR-909 Claps
93	---	---	Comp Claps 2
94	---	---	Hand Clap
95	---	---	[Pro] Hand Clap 2
C7 96	---	---	[Pro] TR-707 Hand Clap

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (9)

** Las Notas 0–21 y 95–127 son como se indica a continuación.*

Nota	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 [Pro] / PC17 POWER [Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM	PC10 HIP HOP
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	<–	---	<–	[88] Electric Kick 2
1	[88] Standard 1 Kick 2	<–	---	<–	[88] Electric Kick 1 *
2	[88] Standard 2 Kick 1	<–	---	<–	[Pro] CR-78 Kick 1
3	[88] Standard 2 Kick 2	<–	---	<–	[Pro] CR-78 Kick 2
4	[55] Kick Drum 1	<–	---	<–	[Pro] TR-606 Kick1
5	[55] Kick Drum 2	<–	---	<–	[Pro] TR-707 Kick 1
6	[88] Jazz Kick 1	<–	---	<–	[55] TR-808 Kick
7	[88] Jazz Kick 2	<–	---	<–	[88] TR-808 Kick
8	[88] Room Kick 1	<–	---	<–	[Pro] TR-808 Kick 2
9	[88] Room Kick 2	<–	---	<–	[88] TR-909 Kick
10	[88] Power Kick 1	<–	---	<–	[88] Dance Kick
11	[88] Power Kick 2	<–	---	<–	[Pro] Hip-Hop Kick 2
C0 12	[88] Electric Kick 2	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Kick 1 *
13	[88] Electric Kick 1 *	<–	---	<–	[Pro] Hip-Hop Kick 3
14	[88] TR-808 Kick	<–	---	<–	[Pro] Jungle Kick 1
15	[88] TR-909 Kick	<–	---	<–	[Pro] Techno Kick 1
16	[88] Dance Kick	<–	---	<–	[Pro] Bounce Kick
17	[Pro] Voice One	<–	<–	<–	<–
18	[Pro] Voice Two	<–	<–	<–	<–
19	[Pro] Voice Three	<–	<–	<–	<–
20	Room Kick 2	---	---	Standard 1 Kick 2 *	Jungle Kick 2
21	Room Kick 1 *	---	---	Standard 1 Kick 1 *	Jungle Kick 1
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	Room Snare 1	---	[L] Standard Kick 2 *	Standard 1 Snare 1 *	Room Snare 2
96	Room Snare 2	---	[L] Standard Kick 1 *	Standard 1 Snare 2	Dance Snare
97	[88] Standard 1 Snare1	<–	[L] Standard Crash Cymbal *	<–	[Pro] Techno Hit
98	[88] Standard 1 Snare 2	<–	[L] Standard Snare 1 *	<–	[Pro] Philly Hit *
99	[88] Standard 2 Snare 1	<–	[L] Standard Ride Cymbal	<–	[Pro] Impact Hit *
100	[88] Standard 2 Snare 2	<–	[L] Standard Snare 2	<–	[Pro] Lo-Fi Rave *
101	[55] Snare Drum 2	<–	[L] Standard Low Tom	<–	[Pro] Bam Hit
102	[Pro] Standard 1 Snare 1	<–	[L] Standard Closed Hi-Hat [EXC8]	<–	[Pro] Bim Hit
103	[Pro] Standard 1 Snare 2	<–	[L] Standard Mid Tom	<–	[Pro] Tape Rewind
104	[Pro] Standard 1 Snare 3	<–	[L] Standard Ride Bell	<–	[Pro] Phonograph Noise
105	[88] Jazz Snare 1	<–	[L] Standard High Tom	<–	[88] Power Snare 1
106	[88] Jazz Snare 2	<–	[L] Standard Open Hi-Hat [EXC8]	<–	[88] Dance Snare 1
107	[88] Room Snare 1	<–	[R] Standard Kick 2	<–	[88] Dance Snare 2
C8 108	[88] Room Snare 2	<–	[R] Standard Kick 1	<–	[88] Disco Snare
109	[88] Power Snare 1	<–	[R] Standard Crash Cymbal	<–	[88] Electric Snare 2
110	[88] Power Snare 2	<–	[R] Standard Snare 1	<–	[55] Electric Snare
111	[55] Gated Snare	<–	[R] Standard Ride Cymbal	<–	[88] Electric Snare 3 *
112	[88] Dance Snare 1	<–	[R] Standard Snare 2	<–	[Pro] TR-606 Snare 2
113	[88] Dance Snare 2	<–	[R] Standard Low Tom	<–	[Pro] TR-707 Snare 1
114	[88] Disco Snare	<–	[R] Standard Closed Hi-Hat [EXC9]	<–	[88] TR-808 Snare 2
115	[88] Electric Snare 2	<–	[R] Standard Mid Tom	<–	[88] TR-808 Snare 1 *
116	[55] Electric Snare	<–	[R] Standard Ride Bell	<–	[Pro] TR-808 Snare 2
117	[88] Electric Snare 3 *	<–	[R] Standard High Tom	<–	[88] TR-909 Snare 1
118	[Pro] TR-707 Snare 1	<–	[R] Standard Open Hi-Hat [EXC9]	<–	[88] TR-909 Snare 2 *
119	[88] TR-808 Snare 1	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Snare 1
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	<–	---	<–	[Pro] TR-909 Snare 2
121	[88] TR-909 Snare 1	<–	---	<–	[Pro] Rap Snare
122	[88] TR-909 Snare 2 *	<–	---	<–	[Pro] Jungle Snare
123	[Pro] Rap Snare	<–	---	<–	[Pro] House Snare 1
124	[Pro] Jungle Snare 1	<–	---	<–	[88] House Snare *
125	[Pro] House Snare 1	<–	---	<–	[Pro] House Snare 2
126	[88] House Snare *	<–	---	<–	[Pro] Voice Tah
127	[Pro] House Snare 2	<–	---	<–	[88] Slappy *

Grupo de percusión SC-8820 (10)

** Las Notas 0–21 y 95–127 son como se indica a continuación.*

	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 13 ROOM L/R	PC 14 HOUSE	PC 25 ELECTRONIC [Pro] / PC 26 TR-808 [Pro]
C-1 0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	---	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2
1	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *	---	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *
2	[Pro] CR-78 Kick 1	[Pro] CR-78 Kick 1	---	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1
3	[Pro] CR-78 Kick 2	[Pro] CR-78 Kick 2	---	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2
4	[Pro] TR-606 Kick1	[Pro] TR-606 Kick1	---	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1
5	[Pro] TR-707 Kick 1	[Pro] TR-707 Kick 1	---	[Pro] TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1
6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	---	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick
7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	---	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick
8	[Pro] TR-808 Kick 2	[Pro] TR-808 Kick 2	---	[Pro] TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2
9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	---	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick
10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	---	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick
11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	[Pro] Hip-Hop Kick 2	---	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C0 12	[Pro] TR-909 Kick 1 *	[Pro] TR-909 Kick 1 *	---	[Pro] TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *
13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	[Pro] Hip-Hop Kick 3	---	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3
14	[Pro] Jungle Kick 1	[Pro] Jungle Kick 1	---	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1
15	[Pro] Techno Kick 1	[Pro] Techno Kick 1	---	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1
16	[Pro] Bounce Kick	[Pro] Bounce Kick	---	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick
17	<–	<–	<–	<–	<–
18	<–	<–	<–	<–	<–
19	<–	<–	<–	<–	<–
20	HipHop Kick 2	TR-909 Kick 2	---	Fat Kick	---
21	HipHop Kick 1	Fat Kick	---	Dance Kick	---
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	Rock Snare Dry	HipHop Snare 1	[L] Room Kick 2	LoFi Snare 2	---
96	LoFi Snare 1	HipHop Snare 2	[L] Room Kick 1 *	Jungle Snare	---
97	[Pro] Techno Hit	[Pro] Techno Hit	[L] Room Crash Cymbal	[Pro] Techno Hit	Techno Hit
98	[Pro] Philly Hit *	[Pro] Philly Hit *	[L] Room Snare 1	[Pro] Philly Hit	Philly Hit *
99	[Pro] Impact Hit *	[Pro] Impact Hit *	[L] Room Ride Cymbal	[Pro] Impact Hit	Impact Hit *
100	[Pro] Lo-Fi Rave *	[Pro] Lo-Fi Rave *	[L] Room Snare 2	[Pro] Lo-Fi Rave	Lo-Fi Rave *
101	[Pro] Bam Hit	[Pro] Bam Hit	[L] Room Low Tom	[Pro] Bam Hit	Bam Hit
102	[Pro] Bim Hit	[Pro] Bim Hit	[L] Room Closed Hi-Hat [EXC8]	[Pro] Bim Hit	Bim Hit
103	[Pro] Tape Rewind	[Pro] Tape Rewind	[L] Room Mid Tom	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind
104	[Pro] Phonograph Noise	[Pro] Phonograph Noise	[L] Room Ride Bell	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise
105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[L] Room High Tom	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1
106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[L] Room Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1
107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[R] Room Kick 2	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2
C8 108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[R] Room Kick 1	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare
109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[R] Room Crash Cymbal	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2
110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[R] Room Snare 1	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare
111	[88] Electric Snare 3 *	[88] Electric Snare 3 *	[R] Room Ride Cymbal	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3 *
112	[Pro] TR-606 Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	[R] Room Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2
113	[Pro] TR-707 Snare 1	[Pro] TR-707 Snare 1	[R] Room Low Tom *	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1
114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[R] Room Closed Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2
115	[88] TR-808 Snare 1 *	[88] TR-808 Snare 1 *	[R] Room Mid Tom *	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1 *
116	[Pro] TR-808 Snare 2	[Pro] TR-808 Snare 2	[R] Room Ride Bell	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2
117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[R] Room High Tom	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1
118	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] TR-909 Snare 2 *	[R] Room Open Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2 *
119	[Pro] TR-909 Snare 1	[Pro] TR-909 Snare 1	---	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1
C9 120	[Pro] TR-909 Snare 2	[Pro] TR-909 Snare 2	---	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2
121	[Pro] Rap Snare	[Pro] Rap Snare	---	[Pro] Rap Snare	Rap Snare
122	[Pro] Jungle Snare	[Pro] Jungle Snare	---	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare
123	[Pro] House Snare 1	[Pro] House Snare 1	---	[Pro] House Snare 1	House Snare 1
124	[88] House Snare *	[88] House Snare *	---	[88] House Snare	[88] House Snare *
125	[Pro] House Snare 2	[Pro] House Snare 2	---	[Pro] House Snare 2	House Snare 2
126	[Pro] Voice Tah	[Pro] Voice Tah	---	[Pro] Voice Tah	Voice Tah
127	[88] Slappy *	[88] Slappy *	---	[88] Slappy	[88] Slappy *

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (11)

** Las Notas 0–21 y 95–127 son como se indica a continuación.*

	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78 [Pro] PC 29 TR-606 [Pro] PC 30 TR-707 [Pro] PC 31 TR-909 [Pro]	PC 33 JAZZ	PC 34 JAZZ L/R	PC 41 BRUSH [Pro]
C-1 0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	<–	---	<–
1	[88] Electric Kick 1 *	[88] Electric Kick 1 *	<–	---	<–
2	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	<–	---	<–
3	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	<–	---	<–
4	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1	<–	---	<–
5	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	<–	---	<–
6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	<–	---	<–
7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	<–	---	<–
8	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	<–	---	<–
9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	<–	---	<–
10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	<–	---	<–
11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<–	---	<–
C0 12	[Pro] TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	<–	---	<–
13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	<–	---	<–
14	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	<–	---	<–
15	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1	<–	---	<–
16	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick	<–	---	<–
17	<–	<–	<–	<–	<–
18	<–	<–	<–	<–	<–
19	<–	<–	<–	<–	<–
20	TR-909 Kick 2	---	Brush Kick 2	---	---
21	TR-909 Kick 1	---	Brush Kick 1 *	---	---
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	HipHop Snare 1	---	---	[L] Jazz Kick 2	---
96	Hip-Hop Snare 2	---	---	[L] Jazz Kick 1	---
97	[Pro] Techno Hit	Techno Hit	---	[L] Jazz Crash Cymbal	---
98	[Pro] Philly Hit *	Philly Hit *	Brush Tap 2	[L] Jazz Snare 1	---
99	[Pro] Impact Hit *	Impact Hit *	Brush Slap 2	[L] Jazz Ride Cymbal	---
100	[Pro] Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[L] Jazz Snare 2	[88] Brush Tap 1
101	[Pro] Bam Hit	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[L] Jazz Low Tom	[88] Brush Tap 2
102	[Pro] Bim Hit	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[L] Jazz Closed Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Slap 1
103	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[L] Jazz Mid Tom	[88] Brush Slap 2
104	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[L] Jazz Ride Bell	[88] Brush Slap 3
105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[L] Jazz High Tom	[88] Brush Swirl 1
106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[L] Jazz Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Swirl 2
107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[R] Jazz Kick 2	[88] Brush Long Swirl
C8 108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[R] Jazz Kick 1	[88] Jazz Snare 1
109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[R] Jazz Crash Cymbal	[88] Jazz Snare 2
110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[R] Jazz Snare 1	[88] Standard 1 Snare1
111	[88] Electric Snare 3 *	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[R] Jazz Ride Cymbal	[88] Standard 1 Snare2
112	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[R] Jazz Snare 2	[88] Standard 2 Snare1
113	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[R] Jazz Low Tom	[88] Standard 2 Snare2
114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	[R] Jazz Closed Hi-Hat [EXC9]	[55] Snare Drum 2
115	[88] TR-808 Snare 1 *	[88] TR-808 Snare 1 *	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Jazz Mid Tom	Standard 1 Snare 1
116	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Jazz Ride Bell	Standard 1 Snare 2
117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Jazz High Tom	Standard 1 Snare 3
118	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	[R] Jazz Open Hi-Hat [EXC9]	[88] Room Snare 1
119	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	[88] Room Snare 2
C9 120	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	[88] Power Snare 1
121	[Pro] Rap Snare	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	[88] Power Snare 2
122	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---	[88] Gated Snare
123	[Pro] House Snare 1	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	[88] Dance Snare 1
124	[88] House Snare *	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	[88] Dance Snare 2
125	[Pro] House Snare 2	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	[88] Disco Snare
126	[Pro] Voice Tah	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	[88] Electric Snare 2
127	[88] Slappy *	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	[88] Electric Snare 3 *

Grupo de percusión SC-8820 (12)

* *Las Notas 0–21 y 95–127 son como se indica a continuación.*

	PC 42 BRUSH 2	PC 43 BRUSH 2 L/R	PC 49 ORCHESTRA [Pro]	PC 50 ETHNIC [Pro]	PC 51 KICK & SNARE [Pro] PC 52 KICK & SNARE 2
C-1 0	<–	---	<–	---	---
1	<–	---	<–	---	---
2	<–	---	<–	---	---
3	<–	---	<–	---	---
4	<–	---	<–	---	---
5	<–	---	<–	---	---
6	<–	---	<–	---	---
7	<–	---	<–	---	---
8	<–	---	<–	---	---
9	<–	---	<–	---	---
10	<–	---	<–	---	---
11	<–	---	<–	---	---
C0 12	<–	---	<–	---	---
13	<–	---	<–	---	---
14	<–	---	<–	---	---
15	<–	---	<–	---	---
16	<–	---	<–	---	---
17	<–	<–	<–	---	---
18	<–	<–	<–	---	---
19	<–	<–	<–	---	---
20	Jazz Kick 2	---	---	---	---
21	Jazz Kick 1	---	---	---	---
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:
95	---	[L] Brush Kick 2	---	Cabasa Up	[Pro] Rap Snare
96	---	[L] Brush Kick 1 *	---	Cabasa Down	[Pro] Hip-Hop Snare 2
97	---	[L] Brush Crash Cymbal	Applause 2 *	Claves	[Pro] Jungle Snare 1
98	Jazz Snare 1	[L] Brush Tap 2	Small Club 1 *	High Wood Block	[Pro] Jungle Snare 2
99	Jazz Snare 2	[L] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani D#	Low Wood Block	[Pro] Techno Snare 1
100	[88] Brush Tap 1	[L] Brush Slap 2	[55] Timpani E	---	[Pro] Techno Snare 2
101	[88] Brush Tap 2	[L] Brush Low Tom	[55] Timpani F	---	[Pro] House Snare 2
102	[88] Brush Slap 1	[L] Brush Closed Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani F#	---	[Pro] CR-78 Snare 1
103	[88] Brush Slap 2	[L] Brush Mid Tom	[55] Timpani G	---	[Pro] CR-78 Snare 2
104	[88] Brush Slap 3	[L] Brush Ride Bell	[55] Timpani G#	---	[Pro] TR-606 Snare 1
105	[88] Brush Swirl 1	[L] Brush High Tom	[55] Timpani A	---	[Pro] TR-606 Snare 2
106	[88] Brush Swirl 2	[L] Brush Open Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani A#	---	[Pro] TR-707 Snare 1
107	[88] Brush Long Swirl	[R] Brush Kick 2	[55] Timpani B	---	[Pro] TR-707 Snare 2
C8 108	[88] Jazz Snare 1	[R] Brush Kick 1	[55] Timpani c	---	[Pro] Standard 3 Snare 2
109	[88] Jazz Snare 2	[R] Brush Crash Cymbal	[55] Timpani c#	---	[Pro] TR-808 Snare 2
110	[88] Standard 1 Snare1	[R] Brush Tap 2	[55] Timpani d	---	[Pro] TR-909 Snare 1
111	[88] Standard 1 Snare2	[R] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani d#	---	[Pro] TR-909 Snare 2
112	[88] Standard 2 Snare1	[R] Brush Slap 2	[55] Timpani e	---	---
113	[88] Standard 2 Snare2	[R] Brush Low Tom	[55] Timpani f	---	---
114	[55] Snare Drum 2	[R] Brush Closed Hi-Hat [EXC9]	---	---	---
115	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Brush Mid Tom	---	---	---
116	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Brush Ride Bell	---	---	---
117	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Brush High Tom	---	---	---
118	[88] Room Snare 1	[R] Brush Open Hi-Hat [EXC9]	---	---	---
119	[88] Room Snare 2	---	---	---	---
C9 120	[88] Power Snare 1	---	---	---	---
121	[88] Power Snare 2	---	---	---	---
122	[88] Gated Snare	---	---	---	---
123	[88] Dance Snare 1	---	---	---	---
124	[88] Dance Snare 2	---	---	---	---
125	[88] Disco Snare	---	---	---	---
126	[88] Electric Snare 2	---	---	---	---
127	[88] Electric Snare 3 *	---	---	---	---

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-8820 (13)

* *Las Notas 0–21 y 95–127 son como se indica a continuación.*

		PC 57 SFX	[Pro]	PC 60 RHYTHM FX 3
C-1	0	---		---
	1	---		---
	2	---		---
	3	---		---
	4	---		---
	5	---		---
	6	---		---
	7	---		---
	8	---		---
	9	---		---
	10	---		---
	11	---		---
C0	12	---		---
	13	---		---
	14	---		---
	15	---		---
	16	---		---
	17	---		Reverse Bass Mute Noise
	18	---		Reverse Bass Touch Noise
	19	---		Reverse Bass Attack Noise
	20	---		Reverse Clean Guitar Cut Noise Up
	21	MC-500 Beep 1		Reverse Clean Guitar Cut Noise Down
		:		:
		:		:
		:		:
	95	Big Shot	*	Reverse Clap Hit
	96	Percussion Bang	*	Reverse Boeeeen
	97	---		Reverse Bounce
	98	---		Reverse CD Tray
	99	---		Reverse Drill
	100	---		Reverse Glass Stir
	101	---		Reverse Ice Ring
	102	---		Reverse Industry Hit
	103	---		Reverse Scratch 4
	104	---		Reverse Scratch 5
	105	---		Reverse Scratch 6
	106	---		Reverse Scratch 7
	107	---		Reverse Seal
C8	108	---		Reverse Stab! 1
	109	---		Reverse Stab! 2
	110	---		Reverse Sword Boom
	111	---		Reverse Sword Cross
	112	---		Reverse Thrill Hit
	113	---		Reverse Audio Switch
	114	---		Reverse Keyboard Typing 1
	115	---		Reverse Keyboard Typing 2
	116	---		Reverse Keyboard Typing 3
	117	---		Reverse Keyboard Typing 4
	118	---		Reverse Keyboard Typing 5
	119	---		Reverse Keyboard Typing 6
C9	120	---		---
	121	---		---
	122	---		---
	123	---		---
	124	---		---
	125	---		---
	126	---		---
	127	---		---

Grupo de percusión SC-88Pro (1)

* *Sobre las Notas 0-19 y 97-127, consulte la p.147.*

Nota	PC1 STANDARD 1		PC2 STANDARD 2	[88]	PC3 STANDARD 3		PC9 ROOM	[88]	PC10 Hip-Hop	
21										
22	MC-500 Beep 1		<–		<–		<–		<–	
23	MC-500 Beep 2		<–		<–		<–		<–	
C1 24	Concert SD		<–		<–		<–		<–	
25	Snare Roll		<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		Finger Snap		<–		Finger Snap		<–	
27	High Q		<–		<–		<–		<–	
28	Slap		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Pull 2	[EXC7]
31	Sticks		<–		<–		<–		<–	
32	Square Click		<–		<–		<–		<–	
33	Metronome Click		<–		<–		<–		<–	
34	Metronome Bell		<–		<–		<–		<–	
35	Standard 1 Kick 2		Standard 2 Kick 2		Standard 3 Kick 2		Room Kick 2		Hip-Hop Kick 2	
C2 36	Standard 1 Kick 1		Standard 2 Kick 1		[RND] Kick		Room Kick 1		Hip-Hop Kick 1	
37	Side Stick		<–		<–		<–		TR-808 Rim Shot	
38	Standard 1 Snare 1		Standard 2 Snare 1		[RND] Snare		Room Snare 1		Rap Snare	
39	TR-909 Hand Clap		Hand Clap		[RND] Hand Clap	*	Hand Clap		<–	
40	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		Standard 3 Snare 2		Room Snare 2		Hip-Hop Snare 2	
41	Low Tom 2	*	<–		<–		Room Low Tom 2	*	TR-909 Low Tom 2	
42	Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Low Tom 1	*	<–		<–		Room Low Tom 1	*	TR-909 Low Tom 1	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
45	Mid Tom 2	*	<–		<–		Room Mid Tom 2	*	TR-909 Mid Tom 2	
46	Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat	[EXC1]	[RND] Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Room Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Mid Tom 1	*	<–		<–		Room Mid Tom 1	*	TR-909 Mid Tom 1	
C3 48	High Tom 2	*	<–		<–		Room High Tom 2	*	TR-909 High Tom 2	
49	Crash Cymbal1		<–		[RND] Crash Cymbal		<–		TR-909 Crash Cymbal	
50	High Tom 1	*	<–		<–		Room High Tom 1	*	TR-909 High Tom 1	
51	Ride Cymbal 1		<–		[RND] Ride Cymbal 1	*	<–		<–	
52	Chinese Cymbal		<–		<–		<–		Reverse Cymbal	
53	Ride Bell		<–		[RND] Ride Bell 1		<–		<–	
54	Tambourine		<–		<–		<–		Shake Tambourine	
55	Splash Cymbal		<–		<–		<–		<–	
56	Cowbell		<–		<–		<–		TR-808 Cowbell	
57	Crash Cymbal 2		<–		<–		<–		<–	
58	Vibra-slap		<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal 2		<–		[RND] Ride Cymbal 2	*	<–		<–	
C4 60	High Bongo		<–		<–		<–		<–	
61	Low Bongo		<–		<–		<–		<–	
62	Mute High Conga		<–		<–		<–		<–	
63	Open High Conga		<–		<–		<–		<–	
64	Low Conga		<–		<–		<–		<–	
65	High Timbale		<–		<–		<–		<–	
66	Low Timbale		<–		<–		<–		<–	
67	High Agogo		<–		<–		<–		<–	
68	Low Agogo		<–		<–		<–		<–	
69	Cabasa		<–		<–		<–		<–	
70	Maracas		<–		<–		<–		TR-808 Maracas	
71	Short High Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
C5 72	Long Low Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
73	Short Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		<–	
74	Long Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		CR-78 Guiro	[EXC3]
75	Claves		<–		<–		<–		TR-808 Claves	
76	High Wood Block		<–		<–		<–		<–	
77	Low Wood Block		<–		<–		<–		<–	
78	Mute Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		High Hoo	[EXC4]
79	Open Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		Low Hoo	[EXC4]
80	Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Mute Triangle	
81	Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		Open Triangle	
82	Shaker		<–		<–		<–		TR-626 Shaker	
83	Jingle Bell		<–		<–		<–		<–	
C6 84	Bell Tree		Bar Chimes		<–		<–		<–	
85	Castanets		<–		<–		<–		<–	
86	Mute Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	
87	Open Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	
88	Applause 2	*	<–		<–		<–		Small Club 1	*
89	---		---		---		---		---	
90	---		---		---		---		---	
91	---		---		---		---		---	
92	---		---		---		---		---	
93	---		---		---		---		---	
94	---		---		---		---		---	
95	---		---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-88Pro (2)

** Sobre las Notas 0-19 y 97-127, consulte la p.147.*

Nota	PC 11 JUNGLE		PC 12 TECHNO		PC 17 POWER		PC 25 ELECTRONIC	[88]	PC 26 TR-808	
22	<–		<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	<–		<–		<–		Finger Snap 2		<–	
27	<–		<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	Jungle Kick 2		Techno Kick 2		Power Kick 2		Electric Kick 2		TR-808 Kick 2	
C2 36	Jungle Kick 1		Techno Kick 1		Power Kick 1		Electric Kick 1	*	TR-808 Kick 1	
37	<–		TR-808 Rim Shot		<–		<–		TR-808 Rim Shot	
38	Jungle Snare 1		Techno Snare 1		Power Snare 1		Electric Snare 1		TR-808 Snare 1	
39	Hand Clap 2		TR-707 Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap	
40	Jungle Snare 2		Techno Snare 2		Power Snare 2		Electric Snare 2		TR-808 Snare 2	
41	TR-909 Low Tom 2		TR-808 Low Tom 2	*	Power Low Tom 2	*	Electric Low Tom 2	*	TR-808 Low Tom 2	*
42	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
43	TR-909 Low Tom 1		TR-808 Low Tom 1	*	Power Low Tom 1	*	Electric Low Tom 1	*	TR-808 Low Tom 1	*
44	Jungle Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	<–		Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	TR-909 Mid Tom 2		TR-808 Mid Tom 2	*	Power Mid Tom 2	*	Electric Mid Tom 2	*	TR-808 Mid Tom 2	*
46	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	<–		Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	TR-909 Mid Tom 1		TR-808 Mid Tom 1	*	Power Mid Tom 1	*	Electric Mid Tom 1	*	TR-808 Mid Tom 1	*
C3 48	TR-909 High Tom 2		TR-808 High Tom 2	*	Power High Tom 2	*	Electric High Tom 2	*	TR-808 High Tom 2	*
49	TR-808 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–		<–		TR-808 Crash Cymbal	
50	TR-909 High Tom 1		TR-808 High Tom 1	*	Power High Tom 1	*	Electric High Tom 1	*	TR-808 High Tom 1	*
51	<–		<–		<–		<–		TR-606 Ride Cymbal	
52	Reverse Cymbal		Reverse Cymbal		<–		Reverse Cymbal		<–	
53	<–		<–		<–		<–		<–	
54	Shake Tambourine		Shake Tambourine		<–		<–		CR-78 Tambourine	
55	<–		<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<–		<–		TR-808 Cowbell	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		<–		<–		TR-909 Crash Cymbal	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		<–		<–		<–		Ride Cymbal 2	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		<–		<–		CR-78 High Bongo	
61	<–		CR-78 Low Bongo		<–		<–		CR-78 Low Bongo	
62	<–		TR-808 High Conga		<–		<–		TR-808 High Conga	
63	<–		TR-808 Mute Conga		<–		<–		TR-808 Mute Conga	
64	<–		TR-808 Low Conga		<–		<–		TR-808 Low Conga	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<–		<–		TR-808 Maracas	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		CR-78 Guiro	[EXC3]
75	TR-808 Claves		TR-808 Claves		<–		<–		TR-808 Claves	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		High Hoo	[EXC4]
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		Low Hoo	[EXC4]
80	Mute Triangle		Mute Triangle		<–		<–		Mute Triangle	
81	Open Triangle		Open Triangle		<–		<–		Open Triangle	
82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		<–		<–		TR-626 Shaker	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	<–		<–		Small Club 1	*	Small Club 1	*
89	---		---		---		---		---	
90	---		---		---		---		---	
91	---		---		---		---		---	
92	----		---		---		---		---	
93	---		---		---		---		---	
94	---		---		---		---		---	
95	---		---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---		---	

Grupo de percusión SC-88Pro (3)

** Sobre las Notas 0-19 y 97-127, consulte la p.147.*

	PC 27 DANCE		PC 28 CR-78		PC 29 TR-606		PC 30 TR-707	
22	<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap 2		<–		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–	
28	<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–	
35	TR-909 Comp Kick		CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2		TR-707 Kick 2	
C2 36	Electric Kick 2		CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1		TR-707 Kick 1	
37	<–		CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot		TR-707 Rim Shot	
38	House Snare		CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1		TR-707 Snare 1	
39	<–		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap	
40	Dance Snare 2		CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2		TR-707 Snare 2	
41	Electric Low Tom 2	*	CR-78 Low Tom 2	*	TR-606 Low Tom 2		TR-707 Low Tom 2	*
42	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Electric Low Tom 1	*	CR-78 Low Tom 1	*	TR-606 Low Tom 1		TR-707 Low Tom 1	*
44	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Electric Mid Tom 2	*	CR-78 Mid Tom 2	*	TR-606 Mid Tom 2		TR-707 Mid Tom 2	*
46	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Electric Mid Tom 1	*	CR-78 Mid Tom 1	*	TR-606 Mid Tom 1		TR-707 Mid Tom 1	*
C3 48	Electric High Tom 2	*	CR-78 High Tom 2	*	TR-606 High Tom 2		TR-707 High Tom 2	*
49	TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
50	Electric High Tom 1	*	CR-78 High Tom 1	*	TR-606 High Tom 1		TR-707 High Tom 1	*
51	TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal	*
52	Reverse Cymbal		<–		<–		<–	
53	<–		<–		<–		<–	
54	Shake Tambourine		CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine		Tambourine 2	
55	<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell		TR-808 Cowbell	
57	<–		TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		<–	
58	<–		<–		<–		<–	
59	<–		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4 60	<–		CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo		<–	
61	<–		CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo		<–	
62	<–		TR-808 High Conga		TR-808 High Conga		<–	
63	<–		TR-808 Mute Conga		TR-808 Mute Conga		<–	
64	<–		TR-808 Low Conga		TR-808 Low Conga		<–	
65	<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–	
70	<–		CR-78 Maracas		CR-78 Maracas		TR-808 Maracas	
71	<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–	
74	<–		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–	
75	<–		CR-78 Claves		CR-78 Claves		<–	
76	<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
80	Mute Triangle		CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 1	[EXC5]	Mute Triangle	
81	Open Triangle		CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	CR-78 Metalic Beat 2	[EXC5]	Open Triangle	
82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	
83	<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–	
88	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*
89	---		---		---		---	
90	---		---		---		---	
91	---		---		---		---	
92	---		---		---		---	
93	---		---		---		---	
94	---		---		---		---	
95	---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-88Pro (4)

* *Sobre las Notas 0-19 y 97-127, consulte la p.147.*

	PC 31 TR-909		PC 33 JAZZ		PC 41 BRUSH		PC 49 ORCHESTRA	[88]
22	<–		<–		<–		<–	
23	<–		<–		<–		<–	
C1 24	<–		<–		<–		<–	
25	<–		<–		<–		<–	
26	<–		Finger Snap 2		Finger Snap 2		Finger Snap	
27	<–		<–		<–		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
28	<–		<–		<–		Pedal Hi-Hat	[EXC1]
29	Scratch Push 2	[EXC7]	<–		<–		Open Hi-Hat 2	[EXC1]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	<–		<–		Ride Cymbal 1	
31	<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–	
35	TR-909 Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 1	
C2 36	TR-909 Kick 1	*	Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD 1	
37	TR-909 Rim		<–		<–		<–	
38	TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1		Brush Tap 1		Concert SD	
39	<–		Hand Clap 2		Brush Slap 1		Castanets	
40	TR-909 Snare2		Jazz Snare 2		Brush Swirl 1		Concert SD	
41	TR-909 Low Tom 2		<–		Brush Low Tom 2	*	Timpani F	
42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]	Timpani F#	
43	TR-909 Low Tom 1		<–		Brush Low Tom 1	*	Timpani G	
44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Timpani G#	
45	TR-909 Mid Tom 2		<–		Brush Mid Tom 2	*	Timpani A	
46	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]	Timpani A#	
47	TR-909 Mid Tom 1		<–		Brush Mid Tom 1	*	Timpani B	
C3 48	TR-909 High Tom 2		<–		Brush High Tom 2	*	Timpani c	
49	TR-909 Crash Cymbal		<–		Brush Crash Cymbal		Timpani c#	
50	TR-909 High Tom 1		<–		Brush High Tom 1	*	Timpani d	
51	TR-909 Ride Cymbal	*	Ride Cymbal Inner		Ride Cymbal Inner		Timpani d#	
52	<–		<–		<–		Timpani e	
53	<–		<–		Brush Ride Bell		Timpani f	
54	Tambourine 2		<–		<–		<–	
55	<–		<–		<–		<–	
56	TR-808 Cowbell		<–		<–		<–	
57	<–		<–		<–		Concert Cymbal 2	
58	<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Concert Cymbal 1	
C4 60	<–		<–		<–		<–	
61	<–		<–		<–		<–	
62	<–		<–		<–		<–	
63	<–		<–		<–		<–	
64	<–		<–		<–		<–	
65	<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–	
70	TR-808 Maracas		<–		<–		<–	
71	<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–	
74	CR-78 Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–	
75	TR-808 Claves		<–		<–		<–	
76	<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–	
78	High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
79	Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
80	Mute Triangle		<–		<–		<–	
81	Open Triangle		<–		<–		<–	
82	TR-626 Shaker		<–		<–		<–	
83	<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–	
88	<–		Applause	*	Applause	*	Applause	*
89	---		---		---		---	
90	---		---		---		---	
91	---		---		---		---	
92	---		---		---		---	
93	---		---		---		---	
94	---		---		---		---	
95	---		---		---		---	
C7 96	---		---		---		---	

Grupo de percusión SC-88Pro (5)

* *Sobre las Notas 0-19 y 97-127, consulte la p.147.*

Nota	PC 50 ETHNIC	[88]	PC 51 KICK & SNARE	[88]	PC 53 ASIA		PC 54 CYMBAL&CLAPS	
25	Finger Snap		CR-78 Kick 1		Gamelan Gong 1		---	
26	Tambourine		CR-78 Kick 2		Gamelan Gong 2		---	
27	Castanets		TR-606 Kick		Gamelan Gong 3		---	
28	Crash Cymbal 1		TR-707 Kick		Gamelan Gong 4		---	
29	Snare Roll		TR-808 Kick 1		Gamelan Gong 5		---	
30	Concert SD		TR-909 Kick 1		Gamelan Gong 6		---	
31	Concert Cymbal		TR-909 Kick 2	*	Gamelan Gong 7		---	
32	Concert BD 1		Hip-Hop Kick 2		Gamelan Gong 8		Reverse Open Hi-Hat	
33	Jingle Bell		Hip-Hop Kick 1		Gamelan Gong 9		Reverse Closed Hi-Hat 1	
34	Bell Tree		Jungle Kick 2		Gamelan Gong 10		Reverse Closed Hi-Hat 2	
35	Bar Chimes		Jungle Kick 1		Gender 1		Jungle Hi-Hat	[EXC1]
C2 36	Wadaiko	*	Techno Kick 2		Gender 2		[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]
37	Wadaiko Rim	*	Techno KicK 1		Gender 3		[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
38	Shime Taiko		Standard 1 Kick 2		Gender 4		[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]
39	Atarigane		Standard 1 Kick 1		Gender 5		Closed Hi-Hat 4	[EXC1]
40	Hyoushigi		[88] Standard 1 Kick 1		Bonang 1		Closed Hi-Hat	[EXC1]
41	Ohkawa		[88] Standard 1 Kick 2		Bonang 2		TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
42	High Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 1		Bonang 3		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Low Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 2		Bonang 4		[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
44	Ban Gu		[55] Kick Drum1		Bonang 5		TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Big Gong		[55] Kick Drum 2		Rama Cymbal Low		CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]
46	Small Gong		[88] Soft Kick		Rama Cymbal High		[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
47	Bend Gong		[88] Jazz Kick 1		Sagat Open	[EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
C3 48	Thai Gong		[88] Jazz Kick 2		Sagat Closed	[EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
49	Rama Cymbal		[55] Concert BD 1		Jaws Harp		Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]
50	Gamelan Gong		[88] Room Kick 1		Wadaiko	*	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]
51	Udo Short	[EXC1]	[88] Room Kick 2		Wadaiko Rim	*	[55] Open Hi Hat	[EXC1]
52	Udo Long	[EXC1]	[88] Power Kick1		Small Taiko		[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]
53	Udo Slap		[88] Power Kick2		Shimedaiko		[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]
54	Bendir		[88] Electric Kick 2		Atarigane		Open Hi-Hat 2	[EXC1]
55	Req Dum		[88] Electric Kick 1	*	Hyoushigi		TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]
56	Req Tik		[55] Electric Kick		Ohkawa		TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
57	Tabla Te		[88] TR-808 Kick		High Kotsuzumi		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
58	Tabla Na		[88] TR-909 Kick		Low Kotsuzumi		[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
59	Tabla Tun		[88] Dance Kick		Yyoo Dude		TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
C4 60	Tabla Ge		[88] Standard 1 Snare 1		Buk		CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]
61	Tabla Ge Hi		[88] Standard 1 Snare 2		Buk Rim		Crash Cymbal 1	[EXC3]
62	Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 1		Gengari p	[EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]
63	Bend Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 2		Gengari Mute Low	[EXC1]	Crash Cymbal 3	
64	Caxixi		[55] Tight Snare		Gengari f	[EXC2]	Brush Crash Cymbal	
65	Djembe		[55] Concert Snare		Gengari Mute High	[EXC2]	Hard Crash Cymbal	*
66	Djembe Rim		[88] Jazz Snare 1		Gengari Samll		TR-909 Crash Cymbal	
67	Timbales Low		[88] Jazz Snare 2		Jang-Gu Che		TR-808 Crash Cymbal	
68	Timbales Paila		[88] Room Snare 1		Jang-Gu Kun		Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]
69	Timbales High		[88] Room Snare 2		Jang-Gu Rim		Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]
70	Cowbell		[88] Power Snare 1		Jing p	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1	
71	High Bongo		[88] Power Snare 2		Jing f	* [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2	
C5 72	Low Bongo		[55] Gated Snare		Jing Mute	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3	
73	Mute High Conga		[88] Dance Snare 1		Asian Gong		Reverse TR-909 Crash Cymbal	
74	Open High Conga		[88] Dance Snare 2		Big Gong		[55] Splash Cymbal	
75	Mute Low Conga		[88] Disco Snare		Small Gong		Splash Cymbal	
76	Conga Slap		[88] Electric Snare 2		Pai Ban		[88] Ride Bell	
77	Open Low Conga		[88] House Snare	*	Ban Gu		[88] Brush Ride Bell	
78	Conga Slide	*	[55] Electric Snare 1		Tang Gu	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 1	
79	Mute Pandiero		[88] Electric Snare 3	*	Tang Gu Mute	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 2	
80	Open Pandiero		[88] TR-808 Snare 1		Shou Luo	*	[88] Brush Ride Cymbal	
81	Open Surdo	[EXC2]	[88] TR-808 Snare 2	*	Bend Gong		Ride Cymbal Low Inner	
82	Mute Surdo	[EXC2]	[88] TR-909 Snare 1		Hu Yin Luo Low	*	Ride Cymbal Mid Inner	
83	Tamborim		[88] TR-909 Snare 2	*	Hu Yin Luo Mid	[EXC5]	Ride Cymbal High Inner	
C6 84	High Agogo		[88] Brush Tap 1		Hu Yin Luo Mid 2	[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge	
85	Low Agogo		[88] Brush Tap 2		Hu Yin Luo High	[EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge	
86	Shaker		[88] Brush Slap 1		Hu Yin Luo High 2	[EXC6]	Ride Cymbal High Edge	
87	High Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 2		Nao Bo		TR-606 Ride Cymbal	
88	Low Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 3		Xiao Bo		TR-808 Ride Cymbal	
89	Mute Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 1		---		Chinese Cymbal	
90	Open Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 2		---		Chinese Cymbal 2	
91	Mute Triangle	[EXC5]	[88] Brush Long Swirl		---		[55] Hand Clap	
92	Open Triangle	[EXC5]	Standard 1 Snare 1		---		[88] Hand Clap 2	
93	Short Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 2		---		[88] Hand Clap	
94	Long Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 3		---		Hand Clap	
95	Cabasa Up		Rap Snare		---		Hand Clap 2	
C7 96	Cabasa Down		Hip-Hop Snare 2		---		TR-707 Hand Clap	
97	Claves		Jungle Snare 1		---		---	
98	High Wood Block		Jungle Snare 2		---		---	
99	Low Wood Block		Techno Snare 1		---		---	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-88Pro (6)

Nota	PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX	[88]	PC 59 RHYTHM FX 2	
21	MC-500 Beep 1		---		---	
22	MC-500 Beep 2		---		---	
23	Guitar Slide		---		---	
C1 24	Guitar Wah		---		---	
25	Guitar Slap		---		---	
26	Chord Stroke Down		---		---	
27	Chord Stroke Up		---		---	
28	Biwa FX	*	---		---	
29	Phonograph Noise		---		---	
30	Tape Rewind		---		---	
31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---	
32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---	
33	Cutting Noise 2 Up		---		---	
34	Cutting Noise 2 Down		---		---	
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---	
C2 36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1	
37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1	
38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1	
39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2	
40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2	
41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2	
42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1	
43	Sticks		Reverse Tight Snare		Reverse CR-78 Snare 2	
44	Square Click		Reverse Dance Snare		Reverse Jungle Snare 2	
45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2	
46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare	
47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1	
C3 48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1	
49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2	
50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1	
51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare	
52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat	
53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	
54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	
55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	
56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat	
57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2	
58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine	
59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat	
C4 60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat	
61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat	
62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat	
63	Car - Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo	
64	Car - Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal	*
65	Car - Passing		Pop Drop		Voice One	
66	Car - Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One	
67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two	
68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two	
69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three	
70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three	
71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah	
C5 72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah	
73	Machine Gun		Alias		Voice Ou	
74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au	
75	Explosion	*	Spark		Voice Whey	
76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce	*
77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude	
78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby	
79	Rain		Swish		Reverse Douby	
80	Thunder		Slappy	*	Baert High	
81	Wind		Voice Ou		Baert Low	
82	Seashore		Voice Au		Bounce	
83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce	
C6 84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock	
85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide	
86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine	
87	Growl		Space Birds		Noise Attack	
88	<–		Flying Monster		Space Worms	
89	Telephone 1		---		Emergency !	*
90	Telephone 2		---		Calculating...	*
91	Small Club 1	*	---		Saw LFO	
92	Small Club 2	*	---		---	
93	Applause Wave	*	---		---	
94	Eruption		---		---	
95	Big Shot	*	---		---	
C7 96	Percussion Bang	*	---		---	

Grupo de percusión SC-88Pro (7)

* *Las Notas 0–19 y 97–127 son como se indica a continuación.*

	Nota	PC 1 STANDARD 1 PC 2 STANDARD 2 PC 3 STANDARD 3 PC 9 ROOM PC 17 POWER	PC 10 Hip-Hop PC 11 JUNGLE PC 12 TECHNO PC 25 ELECTRONIC PC 26 TR-808 PC 27 DANCE PC 28 CR-78 PC 29 TR-606 PC 30 TR-707 PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	PC 51 KICK & SNARE
C-1	0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	<–	<–	---
	1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	<–	<–	---
	2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	<–	<–	---
	3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	<–	<–	---
	4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick1	<–	<–	---
	5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	<–	<–	---
	6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	<–	<–	---
	7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	<–	<–	---
	8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	<–	<–	---
	9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	<–	<–	---
	10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	<–	<–	---
	11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<–	<–	---
C0	12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	<–	<–	---
	13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	<–	<–	---
	14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	<–	<–	---
	15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	<–	<–	---
	16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	<–	<–	---
	17	Voice One	<–	<–	<–	---
	18	Voice Two	<–	<–	<–	---
	19	Voice Three	<–	<–	<–	---
		:	:	:	:	:
	97	[88] Standard 1 Snare1	Techno Hit	---	Applause 2 *	Jungle Snare 1
	98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	---	Small Club 1 *	Jungle Snare 2
	99	[88] Standard 2 Snare 1	Impact Hit *	---	[55] Timpani D#	Techno Snare 1
	100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani E	Techno Snare 2
	101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F	House Snare 2
	102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#	CR-78 Snare 1
	103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G	CR-78 Snare 2
	104	Standard 1 Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#	TR-606 Snare 1
	105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A	TR-606 Snare 2
	106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#	TR-707 Snare 1
	107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B	TR-707 Snare 2
C8	108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c	Standard 3 Snare 2
	109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#	TR-808 Snare 2
	110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[55] Timpani d	TR-909 Snare 1
	111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[55] Timpani d#	TR-909 Snare 2
	112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[55] Timpani e	---
	113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[55] Timpani f	---
	114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	---	---
	115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 1 *	Standard 1 Snare 1	---	---
	116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---	---
	117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard 1 Snare 3	---	---
	118	TR-707 Snare 1	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---	---
	119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	---
C9	120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	---
	121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	---
	122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---	---
	123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	---
	124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	---
	125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	---
	126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	---
	127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	---

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-88 (1)

	PC 1 STANDARD 1		PC 2 STANDARD 2		PC 9 ROOM		PC 17 POWER		PC 25 ELECTRONIC	
25	Snare Roll		<–		<–		<–		<–	
26	Finger Snap		<–		<–		<–		<–	
27	High Q		<–		<–		<–		<–	
28	Slap		<–		<–		<–		<–	
29	Scratch Push	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Push2	[EXC7]
30	Scratch Pull	[EXC7]	<–		<–		<–		Scratch Pull2	[EXC7]
31	Sticks		<–		<–		<–		<–	
32	Square Click		<–		<–		<–		<–	
33	Metronome Click		<–		<–		<–		<–	
34	Metronome Bell		<–		<–		<–		<–	
35	Standard 1 Kick 2		Standard 2 Kick 2		Room Kick 2		Power Kick 2		Electric Kick 2	
C2 36	Standard 1 Kick 1		Standard 2 Kick 1		Room Kick 1		Power Kick 1		Electric Kick 1	
37	Side Stick		<–		<–		<–		<–	
38	Standard 1 Snare 1		Standard 2 Snare 1		Room Snare 1		Power Snare 1		Electric Snare 1	
39	Hand Clap		<–		<–		<–		<–	
40	Standard 1 Snare 2		Standard 2 Snare 2		Room Snare 2		Power Snare 2		Electric Snare 2	
41	Low Tom2	*	<–		Room Low Tom2	*	Power Low Tom2	*	Electric Low Tom2	*
42	Closed Hi-hat1	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]	Closed Hi-hat3	[EXC1]	Closed Hi-hat3	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]
43	Low Tom1	*	<–		Room Low Tom1	*	Power Low Tom1	*	Electric Low Tom1	*
44	Pedal Hi-hat	[EXC1]	<–		<–		<–		<–	
45	Mid Tom2	*	<–		Room Mid Tom2	*	Power Mid Tom2	*	Electric Mid Tom2	*
46	Open Hi-hat1	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]	Open Hi-hat3	[EXC1]	Open Hi-hat3	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]
47	Mid Tom1	*	<–		Room Mid Tom1	*	Power Mid Tom1	*	Electric Mid Tom1	*
C3 48	High Tom2	*	<–		Room Hi Tom2	*	Power Hi Tom2	*	Electric Hi Tom2	*
49	Crash Cymbal1		<–		<–		<–		<–	
50	High Tom1	*	<–		Room Hi Tom1	*	Power Hi Tom1	*	Electric Hi Tom1	*
51	Ride Cymbal1		<–		<–		<–		<–	
52	Chinese Cymbal		<–		<–		<–		Reverse Cymbal	
53	Ride Bell		<–		<–		<–		<–	
54	Tambourine		<–		<–		<–		<–	
55	Splash Cymbal		<–		<–		<–		<–	
56	Cowbell		<–		<–		<–		<–	
57	Crash Cymbal2		<–		<–		<–		<–	
58	Vibra-slap		<–		<–		<–		<–	
59	Ride Cymbal2		<–		<–		<–		<–	
C4 60	High Bongo		<–		<–		<–		<–	
61	Low Bongo		<–		<–		<–		<–	
62	Mute High Conga		<–		<–		<–		<–	
63	Open High Conga		<–		<–		<–		<–	
64	Low Conga		<–		<–		<–		<–	
65	High Timbale		<–		<–		<–		<–	
66	Low Timbale		<–		<–		<–		<–	
67	High Agogo		<–		<–		<–		<–	
68	Low Agogo		<–		<–		<–		<–	
69	Cabasa		<–		<–		<–		<–	
70	Maracas		<–		<–		<–		<–	
71	Short Hi Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
C5 72	Long Low Whistle	[EXC2]	<–		<–		<–		<–	
73	Short Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		<–	
74	Long Guiro	[EXC3]	<–		<–		<–		<–	
75	Claves		<–		<–		<–		<–	
76	High Wood Block		<–		<–		<–		<–	
77	Low Wood Block		<–		<–		<–		<–	
78	Mute Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		<–	
79	Open Cuica	[EXC4]	<–		<–		<–		<–	
80	Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		<–	
81	Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–		<–	
82	Shaker		<–		<–		<–		<–	
83	Jingle Bell		<–		<–		<–		<–	
C6 84	Bell Tree		Bar Chimes		<–		<–		<–	
85	Castanets		<–		<–		<–		<–	
86	Mute Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	
87	Open Surdo	[EXC6]	<–		<–		<–		<–	
88	----		----		----		----		----	
89	----		----		----		----		----	
90	----		----		----		----		----	
91	----		----		----		----		----	
92	----		----		----		----		----	
93	----		----		----		----		----	
94	----		----		----		----		----	
95	----		----		----		----		----	
C7 96	----		----		----		----		----	
97	----		----		----		----		----	
98	----		----		----		----		----	
99	----		----		----		----		----	

Grupo de percusión SC-88 (2)

	PC 26 TR-808/909		PC 27 DANCE		PC 33 JAZZ		PC 41 BRUSH		PC 49 ORCHESTRA	
25	<–		<–		<–		<–		<–	
26	<–		<–		<–		<–		<–	
27	<–		<–		<–		<–		Closed Hi-hat2	[EXC1]
28	<–		<–		<–		<–		Pedal Hi-hat	[EXC1]
29	Scratch Push2	[EXC7]	Scratch Push2	[EXC7]	<–		<–		Open Hi-hat2	[EXC1]
30	Scratch Pull2	[EXC7]	Scratch Pull2	[EXC7]	<–		<–		Ride Cymbal1	
31	<–		<–		<–		<–		<–	
32	<–		<–		<–		<–		<–	
33	<–		<–		<–		<–		<–	
34	<–		<–		<–		<–		<–	
35	909 Bass Drum		Dance Kick		Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 1	
C2 36	808 Bass Drum		Electric Kick 2		Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD1	
37	808 Rim Shot		<–		<–		<–		<–	
38	808 Snare 1		Dance Snare 1		Jazz Snare 1		Brush Tap1		Concert SD	
39	<–		<–		Hand Clap2		Brush Slap1		Castanets	
40	909 Snare 1		Dance Snare 2		Jazz Snare 2		Brush Swirl1		Concert SD	
41	808 Low Tom2	*	Electric Low Tom2	*	<–		Brush Low Tom2	*	Timpani F	
42	808 CHH	[EXC1]	CR-78 CHH	[EXC1]	Closed Hi-hat2	[EXC1]	Brush Closed Hi-hat	[EXC1]	Timpani F#	
43	808 Low Tom1	*	Electric Low Tom1	*	<–		Brush Low Tom1	*	Timpani G	
44	808 CHH	[EXC1]	808 CHH	[EXC1]	<–		<–		Timpani G#	
45	808 Mid Tom2	*	Electric Mid Tom2	*	<–		Brush Mid Tom2	*	Timpani A	
46	808 OHH	[EXC1]	CR-78 OHH	[EXC1]	Open Hi-hat2	[EXC1]	Brush Open Hi-hat	[EXC1]	Timpani A#	
47	808 Mid Tom1	*	Electric Mid Tom1	*	<–		Brush Mid Tom1	*	Timpani B	
C3 48	808 Hi Tom2	*	Electric High Tom2	*	<–		Brush Hi Tom2	*	Timpani c	
49	808 Cymbal		<–		<–		Brush Crash Cymbal		Timpani c#	
50	808 Hi Tom1		Electric High Tom1	*	<–		Brush Hi Tom1	*	Timpani d	
51	<–		<–		<–		Brush Ride Cymbal		Timpani d#	
52	<–		Reverse Cymbal		<–		<–		Timpani e	
53	<–		<–		<–		Brush Ride Bell		Timpani f	
54	<–		<–		<–		<–		<–	
55	<–		<–		<–		<–		<–	
56	808 Cowbell		<–		<–		<–		<–	
57	<–		<–		<–		<–		Concert Cymbal2	
58	<–		<–		<–		<–		<–	
59	<–		<–		<–		<–		Concert Cymbal1	
C4 60	<–		<–		<–		<–		<–	
61	<–		<–		<–		<–		<–	
62	808 High Conga		<–		<–		<–		<–	
63	808 Mid Conga		<–		<–		<–		<–	
64	808 Low Conga		<–		<–		<–		<–	
65	<–		<–		<–		<–		<–	
66	<–		<–		<–		<–		<–	
67	<–		<–		<–		<–		<–	
68	<–		<–		<–		<–		<–	
69	<–		<–		<–		<–		<–	
70	808 Maracas		<–		<–		<–		<–	
71	<–		<–		<–		<–		<–	
C5 72	<–		<–		<–		<–		<–	
73	<–		<–		<–		<–		<–	
74	<–		<–		<–		<–		<–	
75	808 Claves		<–		<–		<–		<–	
76	<–		<–		<–		<–		<–	
77	<–		<–		<–		<–		<–	
78	<–		High Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
79	<–		Low Hoo	[EXC4]	<–		<–		<–	
80	<–		Electric Mute Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–	
81	<–		Electric Open Triangle	[EXC5]	<–		<–		<–	
82	<–		<–		<–		<–		<–	
83	<–		<–		<–		<–		<–	
C6 84	<–		<–		<–		<–		<–	
85	<–		<–		<–		<–		<–	
86	<–		<–		<–		<–		<–	
87	<–		<–		<–		<–		<–	
88	----		----		----		----		Applause	*
89	----		----		----		----		----	
90	----		----		----		----		----	
91	----		----		----		----		----	
92	----		----		----		----		----	
93	----		----		----		----		----	
94	----		----		----		----		----	
95	----		----		----		----		----	
C7 96	----		----		----		----		----	
97	----		----		----		----		----	
98	----		----		----		----		----	
99	----		----		----		----		----	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<- : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-88 (3)

		PC 50 ETHNIC		PC 51 KICK&SNARE		PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX	
	25	Finger Snap		----		----		----	
	26	Tambourine		----		----		----	
	27	Castanets		----		----		----	
	28	Crash Cymbal1		----		----		----	
	29	Snare Roll		----		----		----	
	30	Concert Snare Drum		----		----		----	
	31	Concert Cymbal		----		Scratch Push2	[EXC1]	----	
	32	Concert BD1		----		Scratch Pull2	[EXC1]	----	
	33	Jingle Bell		----		Cutting Noise 2 Up		----	
	34	Bell Tree		----		Cutting Noise 2 Down		----	
	35	Bar Chimes		----		Distortion Guitar Cutting Noise Up		----	
C2	36	Wadaiko	*	----		Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1	
	37	Wadaiko Rim	*	----		Bass Slide		Reverse Concert BD 1	
	38	Shime Taiko		----		Pick Scrape		Reverse Power Kick 1	
	39	Atarigane		----		High Q		Reverse Electric Kick 1	
	40	Hyoushigi		Standard 1 Kick 1		Slap		Reverse Snare 1	
	41	Ohkawa		Standard 1 Kick 2		Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2	
	42	High Kotsuzumi		Standard 2 Kick 1		Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1	
	43	Low Kotsuzumi		Standard 2 Kick 2		Sticks		Reverse Tight Snare	
	44	Ban Gu		Kick 1		Square Click		Reverse Dance Snare	
	45	Big Gong		Kick 2		Metronome Click		Reverse 808 Snare	
	46	Small Gong		Soft Kick		Metronome Bell		Reverse Tom1	
	47	Bend Gong		Jazz Kick 1		Guitar Fret Noise		Reverse Tom2	
C3	48	Thai Gong		Jazz Kick 2		Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks	
	49	Rama Cymbal		Concert BD		Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap	
	50	Gamelan Gong		Room Kick 1		String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal1	
	51	Udo Short	[EXC1]	Room Kick 2		Fl.Key Click		Reverse Cymbal2	
	52	Udo Long	[EXC1]	Power Kick 1		Laughing		Reverse Open Hi-hat	
	53	Udo Slap		Power Kick 2		Scream		Reverse Ride Cymbal	
	54	Bendir		Electric Kick 2		Punch		Reverse CR-78 OHH	
	55	Req Dum		Electric Kick 1	*	Heart Beat		Reverse Closed Hi-hat	
	56	Req Tik		Electric Kick		Footsteps1		Reverse Gong	
	57	Tabla Te		808 Bass Drum		Footsteps2		Reverse Bell Tree	
	58	Tabla Na		909 Bass Drum		Applause	*	Reverse Guiro	
	59	Tabla Tun		Dance Kick		Door Creaking		Reverse Bendir	
C4	60	Tabla Ge		Standard 1 Snare 1		Door		Reverse Gun Shot	
	61	Tabla Ge Hi		Standard 1 Snare 2		Scratch		Reverse Scratch	
	62	Talking Drum	*	Standard 2 Snare 1		Wind Chimes	*	Reverse Laser	
	63	Bend Talking Drum	*	Standard 2 Snare 2		Car-Engine		Key Click	
	64	Caxixi		Tight Snare		Car-Stop		Tekno Thip	
	65	Djembe		Concert Snare		Car-Pass		Pop Drop	
	66	Djembe Rim		Jazz Snare 1		Car-Crash	*	Woody Slap	
	67	Timbales Low		Jazz Snare 2		Siren		Distortion Kick	*
	68	Timbales Paila		Room Snare 1		Train		Syn.Drop	
	69	Timbales High		Room Snare 2		Jetplane	*	Reverse High Q	
	70	Cowbell		Power Snare 1		Helicopter		Pipe	
	71	Hi Bongo		Power Snare 2		Starship	*	Ice Block	
C5	72	Low Bongo		Gated Snare		Gun Shot		Digital Tambourine	*
	73	Mute Hi Conga		Dance Snare 1		Machine Gun		Alias	
	74	Open Hi Conga		Dance Snare 2		Lasergun		Modulated Bell	
	75	Mute Low Conga		Disco Snare		Explosion	*	Spark	
	76	Conga Slap		Electric Snare2		Dog		Metalic Percussion	
	77	Open Low Conga		House Snare	*	Horse-Gallop		Velocity Noise FX	
	78	Conga Slide	*	Electric Snare 1		Birds	*	Stereo Noise Clap	*
	79	Mute Pandiero		Electric Snare 3	*	Rain		Swish	
	80	Open Pandiero		808 Snare 1		Thunder		Slappy	*
	81	Open Surdo	[EXC2]	808 Snare 2	*	Wind		Voice Ou	
	82	Mute Surdo	[EXC2]	909 Snare 1		Seashore		Voice Au	
	83	Tamborim		909 Snare 2	*	Stream	*	Hoo	
C6	84	High Agogo		Brush Tap1		Bubble	*	Tape Stop1	*
	85	Low Agogo		Brush Tap2		Kitty		Tape Stop2	*
	86	Shaker		Brush Slap1		Bird2		Missile	*
	87	High Whistle	[EXC3]	Brush Slap2		Growl		Space Bird	
	88	Low Whistle	[EXC3]	Brush Slap3		Applause2	*	Flying Monster	
	89	Mute Cuica	[EXC4]	Brush Swirl1		Telephone1		----	
	90	Open Cuica	[EXC4]	Brush Swirl2		Telephone2		----	
	91	Mute Triangle	[EXC5]	Brush Long Swirl		----		----	
	92	Open Triangle	[EXC5]	----		----		----	
	93	Short Guiro	[EXC6]	----		----		----	
	94	Long Guiro	[EXC6]	----		----		----	
	95	Cabasa Up		----		----		----	
C7	96	Cabasa Down		----		----		----	
	97	Claves		----		----		----	
	98	High Wood Block		----		----		----	
	99	Low Wood Block		----		----		----	

Grupo de percusión SC-55 (1)

	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ		PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808		PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	
25	----		----	----	----	----		----	----	
26	----		----	----	----	----		----	----	
27	High Q		<–	<–	<–	<–		<–	Closed Hi-hat	[EXC1]
28	Slap		<–	<–	<–	<–		<–	Pedal Hi-hat	[EXC1]
29	Scratch Push		<–	<–	<–	<–		<–	Open Hi-hat	[EXC1]
30	Scratch Pull		<–	<–	<–	<–		<–	Ride Cymbal1	
31	Sticks		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
32	Square Click		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
33	Metronome Click		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
34	Metronome Bell		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
35	Kick Drum2 / Jazz BD2		<–	<–	<–	<–		Jazz BD2	Concert BD2	
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1		<–	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum		Jazz BD1	Concert BD1	
37	Side Stick		<–	<–	<–	808 Rim Shot		<–	<–	
38	Snare Drum1		<–	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum		Brush Tap	Concert SD	
39	Hand Clap		<–	<–	<–	<–		Brush Slap	Castanets	
40	Snare Drum2		<–	<–	Gated SD	<–		Brash Swirl	Concert SD	
41	Low Tom2		Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2		<–	Timpani F	
42	Closed Hi-hat	[EXC1]	<–	<–	<–	808 CHH	[EXC1]	<–	Timpani F#	
43	Low Tom1		Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1		<–	Timpani G	
44	Pedal Hi-hat	[EXC1]	<–	<–	<–	808 CHH	[EXC1]	<–	Timpani G#	
45	Mid Tom2		Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2		<–	Timpani A	
46	Open Hi-hat	[EXC1]	<–	<–	<–	808 OHH	[EXC1]	<–	Timpani A#	
47	Mid Tom1		Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1		<–	Timpani B	
C3 48	High Tom2		Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2		<–	Timpani c	
49	Crash Cymbal1		<–	<–	<–	808 Cymbal		<–	Timpani c#	
50	High Tom1		Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1		<–	Timpani d	
51	Ride Cymbal1		<–	<–	<–	<–		<–	Timpani d#	
52	Chinese Cymbal		<–	<–	Reverse Cymbal	<–		<–	Timpani e	
53	Ride Bell		<–	<–	<–	<–		<–	Timpani f	
54	Tambourine		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
55	Splash Cymbal		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
56	Cowbell		<–	<–	<–	808 Cowbell		<–	<–	
57	Crash Cymbal2		<–	<–	<–	<–		<–	Concert Cymbal2	
58	Vibra-slap		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
59	Ride Cymbal2		<–	<–	<–	<–		<–	Concert Cymbal1	
C4 60	High Bongo		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
61	Low Bongo		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
62	Mute High Conga		<–	<–	<–	808 High Conga		<–	<–	
63	Open High Conga		<–	<–	<–	808 Mid Conga		<–	<–	
64	Low Conga		<–	<–	<–	808 Low Conga		<–	<–	
65	High Timbale		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
66	Low Timbale		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
67	High Agogo		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
68	Low Agogo		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
69	Cabasa		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
70	Maracas		<–	<–	<–	808 Maracas		<–	<–	
71	Short Hi Whistle	[EXC2]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
C5 72	Long Low Whistle	[EXC2]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
73	Short Guiro		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
74	Long Guiro		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
75	Claves		<–	<–	<–	808 Claves		<–	<–	
76	High Wood Block		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
77	Low Wood Block		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
78	Mute Cuica	[EXC4]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
79	Open Cuica	[EXC4]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
80	Mute Triangle	[EXC5]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
81	Open Triangle	[EXC5]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
82	Shaker		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
83	Jingle Bell		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
C6 84	Bell Tree		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
85	Castanets		<–	<–	<–	<–		<–	<–	
86	Mute Surdo	[EXC6]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
87	Open Surdo	[EXC6]	<–	<–	<–	<–		<–	<–	
88	----		----	----	----	----		----	Applause	*
89	----		----	----	----	----		----	----	
90	----		----	----	----	----		----	----	
91	----		----	----	----	----		----	----	
92	----		----	----	----	----		----	----	
93	----		----	----	----	----		----	----	
94	----		----	----	----	----		----	----	
95	----		----	----	----	----		----	----	
C7 96	----		----	----	----	----		----	----	
97	----		----	----	----	----		----	----	
98	----		----	----	----	----		----	----	
99	----		----	----	----	----		----	----	

[Pro] : Igual que el sonido de percusión de SC-8820
[88] : Igual que el sonido de percusión de SC-88
[55] : Igual que el sonido de percusión de SC-55
[EXC] : El sonido de percusión del mismo número no se escuchará al mismo tiempo.
PC : Número de Programa (Núm. de grupo de percusión)
<– : Igual que el sonido de percusión de "STANDARD1"(PC1).
--- : Sin sonido
* : Tones creados utilizando voces

Grupo de percusión SC-55 (2)

		PC 57 SFX		PC 128 CM-64/32L	
	35	----		CM Kick Drum	
C2	36	----		CM Kick Drum	
	37	----		CM Rim Shot	
	38	----		CM Snare Drum	
	39	High Q		CM Hand Clap	
	40	Slap		CM Electronic Snare Drum	
	41	Scratch Push	[EXC7]	CM Acoustic Low Tom	
	42	Scratch Pull	[EXC7]	CM Closed High Hat	[EXC1]
	43	Sticks		CM Acoustic Low Tom	
	44	Square Click		CM Open Hi-Hat2	
	45	Metronome Click		CM Acoustic Middle Tom	
	46	Metronome Bell		CM Open Hi-Hat1	[EXC1]
	47	Guitar Fret Noise		CM M.TomAcoustic Middle Tom	
C3	48	Guitar cutting noise/up		CM Acoustic High Tom	
	49	Guitar cutting noise/down		CM Crash Cymbal	
	50	String slap of double bass		CM Acoustic High Tom	
	51	Fl.Key Click		CM Ride Cymbal	
	52	Laughing		----	
	53	Scream		----	
	54	Punch		CM Tambourine	
	55	Heart Beat		----	
	56	Footsteps1		CM Cowbell	
	57	Footsteps2		----	
	58	Applause	*	----	
	59	Door Creaking		----	
C4	60	Door		CM High Bongo	
	61	Scratch		CM Low Bongo	
	62	Wind Chimes	*	CM Mute High Conga	
	63	Car-Engine		CM High Conga	
	64	Car-Stop		CM Low Conga	
	65	Car-Pass		CM High Timbale	
	66	Car-Crash	*	CM Low Timbale	
	67	Siren		CM High Agogo	
	68	Train		CM Low Agogo	
	69	Jetplane	*	CM Cabasa	
	70	Helicopter		CM Maracas	
	71	Starship	*	CM Short Whistle	
C5	72	Gun Shot		CM Long Whistle	
	73	Machine Gun		CM Vibrato Slap	
	74	Lasergun		----	
	75	Explosion	*	CM Claves	
	76	Dog		Laughing	
	77	Horse-Gallop		Scream	
	78	Birds	*	Punch	
	79	Rain	*	Heart Beat	
	80	Thunder		Footsteps1	
	81	Wind		Footsteps2	
	82	Seashore		Applause	*
	83	Stream	*	Creaking	
C6	84	Bubble	*	Door	
	85	----		Scratch	
	86	----		Wind Chimes	*
	87	----		Car-Engine	
	88	----		Car-Stop	
	89	----		Car-Pass	
	90	----		Car-Crash	*
	91	----		Siren	
	92	----		Train	
	93	----		Jetplane	*
	94	----		Helicopter	
	95	----		Starship	*
C7	96	----		Gun Shot	
	97	----		Machine Gun	
	98	----		Lasergun	
	99	----		Explosion	*
	100	----		Dog	
	101	----		Horse-Gallop	
	102	----		Birds	*
	103	----		Rain	*
	104	----		Thunder	
	105	----		Wind	
	106	----		SeaShore	
	107	----		Stream	*
C8	108	----		Bubble	*

Lista de instrumentos GM 2

El SC-8820 recibe el mensaje de Inicialización para General MIDI 2 (Activación del Sistema GM2).

PC#	CC32	Nombre de tone	Voces
Piano			
1	0	Piano 1	1
	1	Piano 1w	1
	2	European Pf	1
2	0	Piano 2	2
	1	Piano 2w	2
3	0	Piano 3	2
	1	Piano 3w	2
4	0	Honky-tonk	2
	1	Honky-tonk 2	2
5	0	E.Piano 1	1
	1	St.Soft EP	2
	2	FM+SA EP	2
	3	Wurly	2
6	0	E.Piano 2	2
	1	Detuned EP 2	2
	2	St.FM EP	2
	3	EP Legend	2
	4	EP Phase	2
7	0	Harpsichord	1
	1	Coupled Hps.	2
	2	Harpsi.w	1
	3	Harpsi.o	2
8	0	Clav.	1
	1	Pulse Clav	1
Percusión cromática			
9	0	Celesta	1
10	0	Glockenspiel	1
11	0	Music Box	1
12	0	Vibraphone	1
	1	Vibraphone w	1
13	0	Marimba	1
	1	Marimba w	1
14	0	Xylophone	1
15	0	Tubular-bell	1
	1	Church Bell	1
	2	Carillon	1
16	0	Santur	1
Órgano			
17	0	Organ 1	2
	1	Trem. Organ	2
	2	60's Organ 1	1
	3	70's E.Organ	2
18	0	Organ 2	2
	1	Chorus Or.2	2
	2	Perc. Organ	2
19	0	Organ 3	2
20	0	Church Org.1	1
	1	Church Org.2	2
	2	Church Org.3	2
21	0	Reed Organ	1
	1	Puff Organ	2
22	0	Accordion Fr	1
	1	Accordion It	1
23	0	Harmonica	1
24	0	Bandoneon	2

PC#	CC32	Nombre de tone	Voces
Guitarra			
25	0	Nylon-str.Gt	2
	1	Ukulele	1
	2	Nylon Gt.o	2
	3	Nylon Gt.2	1
26	0	Steel-str.Gt	1
	1	12-str.Gt	2
	2	Mandolin	2
	3	Steel + Body	2
27	0	Jazz Gt.	1
	1	Pedal Steel	1
28	0	Clean Gt.	1
	1	Chorus Gt.	2
	2	Mid Tone GTR	1
29	0	Muted Gt.	1
	1	Funk Pop	1
	2	Funk Gt.2	1
	3	Jazz Man	2
30	0	Overdrive Gt	2
	1	Guitar Pinch	1
31	0	DistortionGt	2
	1	Feedback Gt.	2
	2	Dist Rtm GTR	1
32	0	Gt.Harmonics	1
	1	Gt. Feedback	1
Bajo			
33	0	Acoustic Bs.	1
34	0	Fingered Bs.	1
	1	Finger Slap	2
35	0	Picked Bass	1
36	0	Fretless Bs.	1
37	0	Slap Bass 1	1
38	0	Slap Bass 2	2
39	0	Synth Bass 1	2
	1	SynthBass101	1
	2	Acid Bass	1
	3	Clavi Bass	2
	4	Hammer	2
40	0	Synth Bass 2	2
	1	Beef FM Bass	2
	2	RubberBass 2	2
	3	Attack Pulse	1
Orquesta			
41	0	Violin	:2
	1	Slow Violin	1
42	0	Viola	:2
43	0	Cello	:2
44	0	Contrabass	1
45	0	Tremolo Str	1
46	0	PizzicatoStr	1
47	0	Harp	1
	1	Yang Qin	2
48	0	Timpani	1

PC#	CC32	Nombre de tone	Voces
Conjunto			
49	0	Strings	2
	1	Orchestra	2
	2	60s Strings	2
50	0	Slow Strings	1
51	0	Syn.Strings1	2
	1	Syn.Strings3	2
52	0	Syn.Strings2	2
53	0	Choir Aahs	1
	1	Chorus Aahs	2
54	0	Voice Oohs	1
	1	Humming	2
55	0	SynVox	1
	1	Analog Voice	1
56	0	OrchestraHit	2
	1	Bass Hit	2
	2	6th Hit	2
	3	Euro Hit	2
Instrumentos de metales			
57	0	Trumpet	1
	1	Dark Trumpet	1
58	0	Trombone	1
	1	Trombone 2	1
	2	Bright Tb	1
59	0	Tuba	1
60	0	MutedTrumpet	1
	1	MuteTrumpet2	1
61	0	French Horns	1
	1	Fr.Horn 2	2
62	0	Brass 1	2
	1	Brass 2	2
63	0	Synth Brass1	2
	1	Pro Brass	2
	2	Oct SynBrass	2
	3	Jump Brass	1
64	0	Synth Brass2	2
	1	SynBrass sfz	1
	2	Velo Brass 1	2
Instrumentos de lengüeta			
65	0	Soprano Sax	1
66	0	Alto Sax	1
67	0	Tenor Sax	2
68	0	Baritone Sax	2
69	0	Oboe	1
70	0	English Horn	1
71	0	Bassoon	1
72	0	Clarinet	1
73	0	Piccolo	1
74	0	Flute	1
75	0	Recorder	1
76	0	Pan Flute	2
77	0	Bottle Blow	2
78	0	Shakuhachi	2
79	0	Whistle	1
80	0	Ocarina	1
Sintetizador principal			
81	0	Square Wave	2
	1	MG Square	1
	2	2600 Sine	1
82	0	Saw Wave	2
	1	OB2 Saw	1
	2	Doctor Solo	2
	3	Natural Lead	2
	4	SequencedSaw	2
83	0	Syn.Calliope	2
84	0	Chiffer Lead	2
85	0	Charang	2
	1	Wire Lead	2
86	0	Solo Vox	2
87	0	5th Saw Wave	2
88	0	Bass & Lead	2
	1	Delayed Lead	2

PC#	CC32	Nombre de tone	Voces
Pad de sintetizador			
89	0	Fantasia	2
90	0	Warm Pad	1
	1	Sine Pad	2
91	0	Polysynth	2
92	0	Space Voice	1
	1	Itopia	2
93	0	Bowed Glass	2
94	0	Metal Pad	2
95	0	Halo Pad	2
96	0	Sweep Pad	1
Sintetizador SFX			
97	0	Ice Rain	2
98	0	Soundtrack	2
99	0	Crystal	2
	1	Syn Mallet	1
100	0	Atmosphere	2
101	0	Brightness	2
102	0	Goblin	2
103	0	Echo Drops	1
	1	Echo Bell	2
	2	Echo Pan	2
104	0	Star Theme	2
Mezcla étnica			
105	0	Sitar	1
	1	Sitar 2	2
106	0	Banjo	1
107	0	Shamisen	1
108	0	Koto	2
	1	Taisho Koto	1
109	0	Kalimba	1
110	0	Bagpipe	1
111	0	Fiddle	1
112	0	Shanai	1
Percusión			
113	0	Tinkle Bell	1
114	0	Agogo	1
115	0	Steel Drums	1
116	0	Woodblock	1
	1	Castanets	1
117	0	Taiko	1
	1	Concert BD	1
118	0	Melo. Tom 1	1
	1	Melo. Tom 2	1
119	0	Synth Drum	1
	1	808 Tom	2
	1	Elec Perc	1
120	0	Reverse Cym.	1

PC#	CC32	Nombre de tone	Voces
SFX			
121	0	Gt.FretNoise	1
	1	Gt.Cut Noise	1
	2	String Slap	1
122	0	Breath Noise	1
	1	Fl.Key Click	1
123	0	Seashore	1
	1	Rain	1
	2	Thunder	1
	3	Wind	1
	4	Stream	2
	5	Bubble	2
124	0	Bird	2
	1	Dog	1
	2	Horse-Gallop	1
	3	Bird 2	1
125	0	Telephone 1	1
	1	Telephone 2	1
	2	DoorCreaking	1
	3	Door	1
	4	Scratch	1
	5	Wind Chimes	2
126	0	Helicopter	1
	1	Car-Engine	1
	2	Car-Stop	1
	3	Car-Pass	1
	4	Car-Crash	2
	5	Siren	1
	6	Train	1
	7	Jetplane	2
	8	Starship	2
	9	Burst Noise	2
127	0	Applause	2
	1	Laughing	1
	2	Screaming	1
	3	Punch	1
	4	Heart Beat	1
	5	Footsteps	1
128	0	Gun Shot	1
	1	Machine Gun	1
	2	Lasergun	1
	3	Explosion	2

Lista de Grupo de Percusión GM 2

El Grupo de Percusión GM 2 corresponde al del SC-8820 de la siguiente manera.

PC	Nombre GM2	Nombre SC-8820
1	STANDARD	STANDARD 1
9	ROOM	ROOM
17	POWER	POWER
25	ELECTRONIC	ELECTRONIC
26	ANALOG	TR-808
33	JAZZ	JAZZ
41	BRUSH	BRUSH
49	ORCHESTRA	ORCHESTRA
57	SFX	SFX

Lista de efectos de inserción

<Ejemplo de tipos de efectos y parámetros de efectos>

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
01 : Stereo-EQ			**01 00**
Low Freq	200/**400**	00/01	03

- La columna **MSB/LSB** muestra la siguiente porción ** del mensaje Exclusivo. (Notación hexadecimal) (p.176)
  Para Tipo de efecto (sección de datos)
  F0 41 dev 42 12 40 03 00 ** ** sum F7
  Para Parámetro de efecto (parte de dirección LSB)
  F0 41 dev 42 12 40 03 ** data sum F7
  (dev: ID de dispositivo, sum: suma de comprobación)
- Los parámetros que tienen un **+** delante del nombre pueden modificarse mediante el Control del Efecto 1 (EFX C.Src1). (p.176)
- Los parámetros que tienen un **#** delante del nombre pueden modificarse mediante el Control del Efecto 2 (EFX C.Src2). (p.176)
- Los valores que se muestran en negrita en la columna **Valor del ajuste** son los valores por defecto del parámetro.
- La correspondencia entre los valores del ajuste y los valores hexadecimales para los elementos en la columna Valor indicados mediante * se muestran en la **Tabla de conversión de valores de parámetros de efecto** (p. 164).

*1: Pre Delay Time	*6: Rate 1	*11: LPF
*2: Delay Time 1	*7: Rate 2	*12: Manual
*3: Delay Time 2	*8: HF Damp	*13: Azimuth
*4: Delay Time 3	*9: Cutoff Freq	*14: Accl
*5: Delay Time 4	*10: EQ Freq	

❍ Efectos que modifican el sonido (tipo filtro)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
00 : Thru			**00 00**
01 : Stereo-EQ			**01 00**
Low Freq	200/**400**	00/01	03
Low Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	04
Hi Freq	4k/**8k**	00/01	05
Hi Gain	**-12**–+12	34–4C	06
M1 Freq	200–**1.6k**–6.3k	*10	07
M1 Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	08
M1 Gain	-12–**+8**–+12	34–4C	09
M2 Freq	200–**1k**–6.3k	*10	0A
M2 Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
M2 Gain	-12–**-8**–+12	34–4C	0C
+ Level	0–**127**	00–7F	16
02 : Spectrum			**01 01**
Band 1	-12–**-4**–+12	34–4C	03
Band 2	-12–**+1**–+12	34–4C	04
Band 3	-12–**+3**–+12	34–4C	05
Band 4	-12–**+6**–+12	34–4C	06
Band 5	-12–**+2**–+12	34–4C	07
Band 6	-12–**-1**–+12	34–4C	08
Band 7	-12–**-4**–+12	34–4C	09
Band 8	-12–**-5**–+12	34–4C	0A
Width	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**127**	00–7F	16
03 : Enhancer			**01 02**
+ Sens	0–**64**–127	00–7F	03
# Mix	0–**127**	00–7F	04
Low Gain	-12–**+3**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
04 : Humanizer			**01 03**
Drive	0–**48**–127	00–7F	03
Drive Sw	Off/**On**	00/01	04
+ Vowel	**a**/i/u/e/o	00/01/02/03/04	05
Accel	0–**15**	*14	06
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Efectos que distorsionan el sonido (tipo de distorsión)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
05 : Overdrive			**01 10**
+ Drive	0–**48**–127	00–7F	03
Amp Type	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/**On**	00/01	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
06 : Distortion			**01 11**
+ Drive	0–**76**–127	00–7F	03
Amp Type	Small/BltIn/2-Stk/**3-Stk**	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/**On**	00/01	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-8**–+12	34–4C	14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**84**–127	00–7F	16

❍ Efectos que modulan el sonido (tipo de modulación)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
07 : Phaser			**01 20**
+ Manual	100–**620**–8k	*12	03
# Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
Depth	0–**64**–127	00–7F	05
Reso	0–**16**–127	00–7F	06
Mix	0–**127**	00–7F	07
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**104**–127	00–7F	16
08 : Auto Wah			**01 21**
Fil Type	LPF/**BPF**	00/01	03
Sens	**0**–127	00–7F	04
+ Manual	0–**68**–127	00–7F	05
Peak	0–**62**–127	00–7F	06
# Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	07
Depth	0–**72**–127	00–7F	08
Polarity	Down/**Up**	00/01	09
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
09 : Rotary			**01 22**
Low Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	03
Low Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6	04
Low Accl	0–**3**–15	*14	05
Low Level	0–**127**	00–7F	06
Hi Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	07
Hi Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	08
Hi Accl	0–**11**–15	*14	09
Hi Level	0–**64**–127	00–7F	0A
Separate	0–**96**–127	00–7F	0B
+ Speed	**Slow**/Fast	00/7F	0D
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
# Level	0–**127**	00–7F	16
10 : Stereo Flanger			**01 23**
Pre Filter	**Off**/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	**250**–8k	*9	04
Pre Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	05
+ Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	06
Depth	0–**24**–127	00–7F	07
# Feedback	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	08
Phase	0–**180**	00–5A	09
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**104**–127	00–7F	16
11 : Step Flanger			**01 24**
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Rate	0.05–**0.30**–10.0	*6	04
Depth	0–**95**–127	00–7F	05
+ Feedback	-98%–**+30%**–+98%	0F–71	06
Phase	0–**180**	00–5A	07
# Step Rate	0.05–**2.75**–10.0	*6	08
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**96**–127	00–7F	16
12 : Tremolo			**01 25**
Mod Wave	Tri/**Sqr**/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6	04
# Mod Depth	0–**96**–127	00–7F	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
13 : Auto Pan			**01 26**
Mod Wave	Tri/**Sqr**/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6	04
# Mod Depth	0–**96**–127	00–7F	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Efectos que afectan el nivel (tipo de compresor)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
14 : Compressor			**01 30**
Attack	0–**72**–127	00–7F	03
Sustain	0–**100**–127	00–7F	04
Post Gain	**0**/+6/+12/+18	00/01/02/03	05
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**104**–127	00–7F	16
15 : Limiter			**01 31**
Threshold	0–**85**–127	00–7F	03
Ratio	1/1.5,1/2,1/4,**1/100**	00/01/02/03	04
Release	0–**16**–127	00–7F	05
Post Gain	**0**/+6/+12/+18	00/01/02/03	06
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
+ Pan	L63–**0**–R63	00–7F	15
# Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Efectos que amplían el sonido (tipo de chorus)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
16 : Hexa Chorus			**01 40**
Pre Dly	0–**2.4ms**–100ms	*1	03
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Depth	0–**127**	00–7F	05
Pre Dly Dev	0–**5**–20	00–14	06
Depth Dev	-20–**+2**–+20	2C–54	07
Pan Dev	0–**16**–20	00–14	08
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**112**–127	00–7F	16
17 : Tremolo Chorus			**01 41**
Pre Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**40**–127	00–7F	05
Trem Phase	0–**80**–180	00–5A	06
+ Trem Rate	0.05–**3.05**–10.0	*6	07
Trem Sep	0–**96**–127	00–7F	08
# Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
18 : Stereo Chorus			**01 42**
Pre Filter	**Off**/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	**250**–8k	*9	04
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	05
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	06
Depth	0–**111**–127	00–7F	07
Phase	0–**180**	00–5A	09
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**104**–127	00–7F	16
19 : Space D			**01 43**
Pre Dly	0–**3.2ms**–100ms	*1	03
+ Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Depth	0–**127**	00–7F	05
Phase	0–**180**	00–5A	06
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**96**–127	00–7F	16
20 : 3D Chorus			**01 44**
Pre Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
+ Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F	05
Out	**Speaker**/Phones	00/01	11
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**80**–127	00–7F	16

❍ Efectos que reverberan el sonido (tipo de delay/reverb)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
21 : Stereo Delay			**01 50**
Dly Tm L	0–**150ms**–500ms	*4	03
Dly Tm R	0–**300ms**–500ms	*4	04
+ Feedback	-98%–**+48%**–+98%	0F–71	05
Fb Mode	Norm/**Cross**	00/01	06
Phase L	**Norm**/Invert	00/01	07
Phase R	**Norm**/Invert	00/01	08
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
22 : Mod Delay			**01 51**
Dly Tm L	0–**40ms**–500ms	*4	03
Dly Tm R	0–**220ms**–500ms	*4	04
Feedback	-98%–**+48%**–+98%	0F–71	05
Fb Mode	Norm/**Cross**	00/01	06
+ Mod Rate	0.05–**0.65–**10.0	*6	07
Mod Depth	0–**21**–127	00–7F	08
Mod Phase	0–**180**	00–5A	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>61E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
23 : 3 Tap Delay			**01 52**
Dly Tm C	200ms–**300m**s–990ms/1sec	*2	03
Dly Tm L	200ms–**200m**s–990ms/1sec	*2	04
Dly Tm R	200ms–**235ms**–990ms/1sec	*2	05
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	06
Dly Lev C	0–**127**	00–7F	07
Dly Lev L	0–**127**	00–7F	08
Dly Lev R	0–**127**	00–7F	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
24 : 4 Tap Delay			**01 53**
Dly Tm 1	200ms–**500m**s–990ms/1sec	*2	03
Dly Tm 2	200ms–**300m**s–990ms/1sec	*2	04
Dly Tm 3	200ms–**400m**s–990ms/1sec	*2	05
Dly Tm 4	200ms–**200ms**–990ms/1sec	*2	06
Dly Lev 1	0–**127**	00–7F	07
Dly Lev 2	0–**127**	00–7F	08
Dly Lev 3	0–**127**	00–7F	09
Dly Lev 4	0–**127**	00–7F	0A
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	0B
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0C
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
25 : Tm Ctrl Delay			**01 54**
+ Dly Time	200ms–**500ms**–990ms/1sec	*3	03
Accel	0–**10**–15	*14	04
# Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	05
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	06
EFX Pan	L63–**0**–R63	00–7F	07
Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
26 : Reverb			**01 55**
Type	Room1/2/**Stage**1/**2**/Hall1/2	00/01/02/03/04/05	03
Pre Dly	0–**74ms**–100ms	*1	04
+ Time	0–**120**–127	00–7F	05
HF Damp	315–**6.3k**–8k/Bypass	*8	06
# Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
27 : Gate Reverb			**01 56**
Type	**Norm**/Reverse/Sweep1/2	00/01/02/03	03
Pre Dly	0–**0.5ms**–100ms	*1	04
Gate Time	0–**65ms**–500ms	00–63	05
+ Balance	D> 0E–**D>65E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-3**–+12	34–4C	14
# Level	0–**112**–127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
28 : 3D Delay			**01 57**
Dly Tm C	0–**300ms**–500ms	*4	03
Dly Tm L	0–**200ms**–500ms	*4	04
Dly Tm R	0–**240ms**–500ms	*4	05
+ Feedback	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	06
Dly Lev C	0–**40**–127	00–7F	07
Dly Lev L	0–**64**–127	00–7F	08
Dly Lev R	0–**64**–127	00–7F	09
HF Damp	315–8k/**Bypass**	*8	0A
Out	**Speaker**/Phones	00/01	11
# Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Efectos que modifican la afinación (tipo de pitch shift)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
29 : 2 Pitch Shifter			**01 60**
+ Coarse 1	-24–**+7**–+12	28–4C	03
Fine 1	-100–**-4**–+100	0E–72	04
Pre Dly 1	**0**–100ms	*1	05
EFX Pan 1	L63–0–**R63**	00–7F	06
# Coarse 2	-24–**-5**–+12	28–4C	07
Fine 2	-100–**+4**–+100	0E–72	08
Pre Dly 2	**0**–100ms	*1	09
EFX Pan 2	**L63**–0–R63	00–7F	0A
Shift Mode	1–**3**–5	00–04	0B
L.Bal	A> 0B–**A=B**–A 0<B	00–7F	0C
Balance	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**95**–127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
30 : Fb P.Shifter			**01 61**
+ P.Coarse	-24–**+7**–+12	28–4C	03
P.Fine	-100–**0**–+100	0E–72	04
# Feedback	-98%–**+40%**–+98%	0F–71	05
Pre Dly	0–**45ms**–100ms	*1	06
Mode	1–**3**–5	00–04	07
EFX Pan	L63–**0**–R63	00–7F	08
Balance	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**-6**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

❍ Otros

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)	
31 : 3D Auto			**01**	**70**
Azimuth	180/L168–**0**–R168	*13		03
+ Speed	0.05–**1.30**–10.0	*6		04
Clockwise	-/**+**	00/01		05
# Turn	Off/**On**	00/01		06
Out	**Speaker**/Phones	00/01		11
Level	0–**127**	00–7F		16
32 : 3D Manual			**01**	**71**
+ Azimuth	180/L168–**0**–R168	*13		03
Out	**Speaker**/Phones	00/01		11
# Level	0–**127**	00–7F		16
33 : Lo-Fi 1			**01**	**72**
Pre Filter	1–**2**–6	00–05		03
Lo-Fi Type	1–**6**–9	00–08		04
Post Filter	1–**2**–6	00–05		05
+ Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
# Pan	L63–**0**–R63	00–7F		15
Level	0–**127**	00–7F		16
34 : Lo-Fi 2			**01**	**73**
Lo-Fi Type	1–**2**–6	00–05		03
Fil Type	Off/**LPF**/HPF	00/01/02		04
Cutoff	250–**630**–8k	*9		05
+ R.Detune	**0**–127	00–7F		06
R.Nz Lev	0–**64**–127	00–7F		07
W/P Sel	White/**Pink**	00/01		08
W/P LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		09
W/P Level	**0**–127	00–7F		0A
Disc Type	**LP**/EP/SP/RND	00/01/02/03		0B
Disc LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		0C
Disc Nz Lev	**0**–127	00–7F		0D
Hum Type	**50Hz**/60Hz	00/01		0E
Hum LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11		0F
Hum Level	**0**–127	00–7F		10
M/S	Mono/**Stereo**	00–01		11
# Balance	D> 0E–**D 0<E**	00–7F		12
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Pan(Mono)	L63–**0**–R63	00–7F		15
Level	0–**127**	00–7F		16

❍ Efectos que conectan dos tipos de efectos en serie (series 2)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)	
35 : OD → Chorus			**02**	**00**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		09
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F		0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
36 : OD → Flanger			**02**	**01**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1		08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6		09
FL Depth	0–**40**–127	00–7F		0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71		0B
# FL Bal	D> 0E–**D>49E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
37 : OD → Delay			**02**	**02**
OD Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ OD Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4		08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71		09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8		0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**80**–127	00–7F		16
38 : DS → Chorus			**02**	**03**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1		08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6		09
Cho Depth	0–**72**–127	00–7F		0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16
39 : DS → Flanger			**02**	**04**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
FL Dly	0–**1.1ms**–100ms	*1		08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6		09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F		0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71		0B
# FL Bal	D> 0E–**D>49E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16
40 : DS → Delay			**02**	**05**
DS Drive	0–**48**–127	00–7F		03
+ DS Pan	L63–**0**–R63	00–7F		04
DS Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03		05
DS Amp Sw	**Off**/On	00/01		06
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4		08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71		09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8		0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F		0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C		13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C		14
Level	0–**72**–127	00–7F		16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
41 : EH → Chorus			**02 06**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
Cho Dly	0–**14ms**–100ms	*1	08
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	09
Cho Depth	0–**101**–127	00–7F	0A
# Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**80**–127	00–7F	16
42 : EH → Flanger			**02 07**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**96**–127	00–7F	16
43 : EH → Delay			**02 08**
+ EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**127**	00–7F	04
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**88**–127	00–7F	16
44 : Cho → Delay			**02 09**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.50**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16
45 : FL → Delay			**02 0A**
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	04
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	05
+ FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	06
FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
46 : Cho→ Flanger			**02 0B**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
Low Gain	-12–**0**–+12	34–4C	13
Hi Gain	-12–**0**–+12	34–4C	14
Level	0–**112**–127	00–7F	16

❍ Efectos que conectan tres o más tipos de efectos en serie (series 3/4/5)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
47 : Rotary Multi			**03 00**
+ OD Drive	0–**13**–127	00–7F	03
OD Sw	Off/**On**	00/01	04
EQ L Gain	-12–**0**–+12	34–4C	05
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	06
EQ M Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07
EQ M Gain	-12–**0**–+12	34–4C	08
EQ H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	09
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	0A
RT L Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6	0B
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0C
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0D
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0E
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0F
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	10
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	11
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	12
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	13
Level	0–**96**–127	00–7F	16
48 : GTR Multi 1			**04 00**
Cmp Atck	0–**100**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**80**–127	00–7F	04
Cmp Level	0–**100**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	**Small**/BltIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD L Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0B
OD H Gain	-12–**+10**–+12	34–4C	0C
OD Sw	Off/**On**	00/01	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	0–**30**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**40**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**300ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**34**–127	00–7F	14
# Dly Mix	0–**15**–127	00–7F	15
Level	0–**110**–127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
49 : GTR Multi 2			**04 01**
Cmp Atck	0–**70**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**127**	00–7F	04
Cmp Level	0–**90**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	Small/BltIn/**2-Stk**/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD Sw	Off/**On**	00/01	0B
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	0C
EQ M Fq	200–**1k**–6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0F
EQ H Gain	-12–**-10**–+12	34–4C	10
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	12
CF Depth	0–**96**–127	00–7F	13
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	14
# CF Mix	**0**–127	00–7F	15
Level	0–**80**–127	00–7F	16
50 : GTR Multi 3			**04 02**
Wah Fil	LPF/**BPF**	00/01	03
+ Wah Man	0–**60**–127	00–7F	04
Wah Peak	0–**10**–127	00–7F	05
Wah Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	Odrv/**Dist**	00/01	07
# OD Drive	0–**80**–127	00–7F	08
OD Amp	Small/BltIn/**2-Stk**/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	0A
OD L Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0B
OD H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0C
OD Sw	Off/**On**	00/01	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	**0**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+50%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**50**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**160ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**64**–127	00–7F	14
Dly Mix	0–**30**–127	00–7F	15
Level	0–**88**–127	00–7F	16
51 : Clean Gt Multi 1			**04 03**
Cmp Atck	0–**50**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**127**	00–7F	04
Cmp Level	0–**75**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	07
EQ M Fq	**200**–6.3k	*10	08
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	09
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	0A
EQ H Gain	**-12**–+12	34–4C	0B
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0C
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0D
CF Depth	0–**40**–127	00–7F	0E
CF Fb	-98%–**+30%**–+98%	0F–71	0F
+ CF Mix	0–**100**–127	00–7F	10
Dly Time	0–**120ms**–635ms	*5	11
Dly Fb	0–**40**–127	00–7F	12
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	13
# Dly Mix	0–**30**–127	00–7F	14
Level	0–**95**–127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
52 : Clean Gt Multi2			**04 04**
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	03
+ AW Man	0–**55**–127	00–7F	04
AW Peak	0–**40**–127	00–7F	05
AW Rate	0.05–**1.50**–6.40	*7	06
AW Depth	0–**80**–127	00–7F	07
AW Sw	Off/**On**	00/01	08
EQ L Gain	-12–**+12**	34–4C	09
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	0A
EQ M Q	**0.5**/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
EQ M Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0C
EQ H Gain	-12–**0**–+12	34–4C	0D
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
CF Depth	0–**20**–127	00–7F	10
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	11
CF Mix	0–**100**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**30ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**15**–127	00–7F	14
# Dly Mix	0–**80**–127	00–7F	15
Level	0–**76**–127	00–7F	16
53 : Bass Multi			**04 05**
Cmp Atck	0–**72**–127	00–7F	03
Cmp Sus	0–**100**–127	00–7F	04
Cmp Level	0–**75**–127	00–7F	05
Cmp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	08
OD Amp	**Small**/BltIn/2-Stk	00/01/02	09
OD Amp Sw	**Off**/On	00/01	0A
OD Sw	Off/**On**	00/01	0B
EQ L Gain	-12–**+2**–+12	34–4C	0C
EQ M Fq	200–**1.6k**–6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/**1.0**/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12–**+4**–+12	34–4C	0F
EQ H Gain	-12–**0** –+12	34–4C	10
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05–**0.30**–6.40	*7	12
CF Depth	0–**20**–127	00–7F	13
CF Fb	-98%–**+76%**–+98%	0F–71	14
# CF Mix	0–**64**–127	00–7F	15
Level	0–**76**–127	00–7F	16
54 : Rhodes Multi			**04 06**
EH Sens	0–**64**–127	00–7F	03
EH Mix	0–**64**–127	00–7F	04
PH Man	100–**620**–8k	*12	05
PH Rate	0.05–**0.85**–6.40	*7	06
PH Depth	0–**32**–127	00–7F	07
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	08
PH Mix	0–**64**–127	00–7F	09
CF Sel	**Chorus**/Flangr	00/01	0A
CF LPF	250–6.3k/**Bypass**	*11	0B
CF Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	0C
CF Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0D
CF Depth	0–**64**–127	00–7F	0E
CF Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0F
CF Mix	0–**127**	00–7F	10
TP Sel	Trem/**Pan**	00/01	11
TP Mod WV	Tri/Sqr/**Sin**/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	12
+ TP Mod RT	0.05–**3.05**–6.40	*7	13
# TP Mod Dep	0–**64**–127	00–7F	14
TP Sw	Off/**On**	00/01	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
55 : Keyboard Multi			**05 00**
+ RM Mod Freq	0–**50**–127	00–7F	03
# RM Bal	D> 0E–**D>30E**–D 0<E	00–7F	04
EQ L Gain	-12–**+3**–+12	34–4C	05
EQ M Fq	**200**–6.3k	*10	06
EQ M Q	0.5/1.0/**2.0**/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07
EQ M Gain	-12–**+5**–+12	34–4C	08
EQ H Gain	-12–**-3**–+12	34–4C	09
PS Coarse	-24–**+7**–+12	28–4C	0A
PS Fine	-100–**0**–+100	0E–72	0B
PS Mode	**1**–5	00–04	0C
PS Bal	D> 0E–**D>60E**–D 0<E	00–7F	0D
PH Man	100–**620**–8k	*12	0E
PH Rate	0.05–**0.45**–6.40	*7	0F
PH Depth	0–**90**–127	00–7F	10
PH Reso	0–**80**–127	00–7F	11
PH Mix	0–**75**–127	00–7F	12
Dly Time	0–**100ms**–635ms	*5	13
Dly Fb	0–**64**–127	00–7F	14
Dly Mix	0–**40**–127	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16

❍ Efectos que conectan dos tipos de efectos en paralelo (parallel 2)

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
56 : Cho / Delay			**11 00**
Cho Dly	0–**1.0ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Cho Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
Cho Level	0–**127**	00–7F	13
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>61E**–D 0<E	00–7F	0C
Dly Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
Dly Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
57 : FL / Delay			**11 01**
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	04
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	05
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	06
+ FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
FL Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
FL Level	0–**127**	00–7F	13
Dly Time	0–**250ms**–500ms	*4	08
Dly Fb	-98%–**+32%**–+98%	0F–71	09
Dly HF	315–8k/**Bypass**	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E–**D>74E**–D 0<E	00–7F	0C
Dly Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
Dly Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**96**–127	00–7F	16
58 : Cho / Flanger			**11 02**
Cho Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	03
Cho Rate	0.05–**0.45**–10.0	*6	04
Cho Depth	0–**120**–127	00–7F	05
+ Cho Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	07
Cho Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
Cho Level	0–**127**	00–7F	13
FL Dly	0–**1.6ms**–100ms	*1	08
FL Rate	0.05–**0.60**–10.0	*6	09
FL Depth	0–**24**–127	00–7F	0A
FL Fb	-98%–**+80%**–+98%	0F–71	0B
# FL Bal	D> 0E–**D=E**–D 0<E	00–7F	0C
FL Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
FL Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**88** -127	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
59 : OD1 / OD2			**11 03**
OD1 Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD1 Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD1 Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD1 Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD1 Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD1 Level	0–**96**–127	00–7F	13
OD2 Sel	Odrv/**Dist**	00/01	08
# OD2 Drive	0–**76**–127	00–7F	09
OD2 Amp	Small/BltIn/2-Stk/**3-Stk**	00/01/02/03	0A
OD2 Amp Sw	Off/**On**	00/01	0B
OD2 Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
OD2 Level	0–**84**–127	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
60 : OD / Rotary			**11 04**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	08
RT L Fast	0.05–**6.40** -10.0	*6	09
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0A
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0B
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0C
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0D
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	0E
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	0F
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	10
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	11
RT Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
RT Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
61 : OD / Phaser			**11 05**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Smal/**BltIn**/ 2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
PH Man	100–**620** –8k	*12	08
# PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	09
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	0A
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	0B
PH Mix	0–**127**	00–7F	0C
PH Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
PH Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
62 : OD / AutoWah			**11 06**
OD Sel	**Odrv**/Dist	00/01	03
+ OD Drive	0–**48**–127	00–7F	04
OD Amp	Small/**BltIn**/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/**On**	00/01	06
OD Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
OD Level	0–**96**–127	00–7F	13
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	08
AW Sens	**0**–127	00–7F	09
# AW Man	0–**68**–127	00–7F	0A
AW Peak	0–**62**–127	00–7F	0B
AW Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	0C
AW Depth	0–**72**–127	00–7F	0D
AW Pol	Down/**Up**	00/01	0E
AW Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
AW Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Parámetro	Valor del ajuste	Valor (Hex.)	MSB/LSB (H)
63 : PH / Rotary			**11 07**
PH Man	100–**620**–8k	*12	03
+ PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	05
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	06
PH Mix	0–**127**	00–7F	07
PH Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
PH Level	0–**127**	00–7F	13
RT L Slow	0.05–**0.35**–10.0	*6	08
RT L Fast	0.05–**6.40**–10.0	*6	09
RT Lo Accl	0–**3**–15	*14	0A
RT Lo Lev	0–**127**	00–7F	0B
RT H Slow	0.05–**0.90**–10.0	*6	0C
RT H Fast	0.05–**7.50**–10.0	*6	0D
RT Hi Accl	0–**11**–15	*14	0E
RT Hi Lev	0–**64**–127	00–7F	0F
RT Sept	0–**96**–127	00–7F	10
# RT Speed	**Slow**/Fast	00/7F	11
RT Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
RT Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16
64 : PH / AutoWah			**11 08**
PH Man	100–**620**–8k	*12	03
+ PH Rate	0.05–**0.85**–10.0	*6	04
PH Depth	0–**64**–127	00–7F	05
PH Reso	0–**16**–127	00–7F	06
PH Mix	0–**127**	00–7F	07
PH Pan	**L63**–0–R63	00–7F	12
PH Level	0–**127**	00–7F	13
AW Filter	LPF/**BPF**	00/01	08
AW Sens	**0**–127	00–7F	09
# AW Man	0–**68**–127	00–7F	0A
AW Peak	0–**62**–127	00–7F	0B
AW Rate	0.05–**2.05**–10.0	*6	0C
AW Depth	0–**72**–127	00–7F	0D
AW Pol	Down/**Up**	00/01	0E
AW Pan	L63–0–**R63**	00–7F	14
AW Level	0–**127**	00–7F	15
Level	0–**127**	00–7F	16

Tabla de conversión de valores de parámetros de efecto

Aquí tiene una tabla para convertir entre los valores hexadecimales y los ajustes reales para cada parámetro. Estos parámetros se utilizan en los siguientes tipos de efectos.

1. Pre Delay Time
- 10: Stereo Flanger
- 11: Step Flanger
- 16: Hexa Chorus
- 17: Tremolo Chorus
- 18: Stereo Chorus
- 19: Space-D
- 20: 3D Chorus
- 26: Reverb
- 27: Gate Reverb
- 29: 2 Pitch Shifter
- 30: Fb P.Shifter
- 35: OD → Chorus
- 36: OD → Flanger
- 38: DS → Chorus
- 39: DS → Flanger
- 41: EH → Chorus
- 42: EH → Flanger
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 46: Cho → Flanger
- 54: Rhodes Multi
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay
- 58: Cho/Flanger

2. Delay Time1
- 23: 3 Tap Delay
- 24: 4 Tap Delay

3. Delay Time2
- 25: Tm Ctrl Delay

4. Delay Time3
- 21: Stereo Delay
- 22: Mod Delay
- 28: 3D Delay
- 37: OD → Delay
- 40: DS → Delay
- 43: EH → Delay
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay

5. Delay Time4
- 48: GTR Multi 1
- 50: GTR Multi 3
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 55: Keyboard Multi

6. Rate1
- 07: Phaser
- 08: Auto Wah
- 09: Rotary
- 10: Stereo Flanger
- 11: Step Flanger
- 12: Tremolo
- 13: Auto Pan
- 16: Hexa Chorus
- 17: Tremolo Chorus
- 18: Stereo Chorus
- 19: Space-D
- 20: 3D Chorus
- 22: Mod Delay
- 31: 3D Auto
- 35: OD → Chorus
- 36: OD → Flanger
- 38: DS → Chorus
- 39: DS → Flanger
- 41: EH → Chorus
- 42: EH → Flanger
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 46: Cho → Flanger
- 47: Rotary Multi
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay
- 58: Cho/Flanger
- 60: OD/Rotary
- 61: OD/Phaser
- 62: OD/Auto Wah
- 63: PH/Rotary
- 64: PH/Auto Wah

7. Rate 2
- 48: GTR Multi 1
- 49: GTR Multi 2
- 50: GTR Multi 3
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 53: Bass Multi
- 54: Rhodes Multi
- 55: Keyboard Multi

8. HF Damp
- 21: Stereo Delay
- 22: Mod Delay
- 23: 3 Tap Delay
- 24: 4 Tap Delay
- 25: Tm Ctrl Delay
- 26: Reverb
- 28: 3D Delay
- 37: OD → Delay
- 40: DS → Delay
- 43: EH → Delay
- 44: Cho → Delay
- 45: FL → Delay
- 51: Clean Gt Multi 1
- 56: Cho/Delay
- 57: FL/Delay

9. Cutoff Freq
- 10: Stereo Flanger
- 18: Stereo Chorus
- 34: Lo-Fi 2

10. EQ Freq
- 01: Stereo-EQ
- 47: Rotary Multi
- 49: GTR Multi 2
- 51: Clean Gt Multi 1
- 52: Clean Gt Multi 2
- 53: Bass Multi
- 55: Keyboard Multi

11. LPF
- 34: Lo-Fi 2
- 54: Rhodes Multi

12. Manual
- 07: Phaser
- 54: Rhodes Multi
- 55: Keyboard Multi
- 61: OD/Phaser
- 63: PH/Rotary
- 64: PH/Auto Wah

13. Azimuth
- 31: 3D Auto
- 32: 3D Locate

14. Accl
- 04: Humanizer
- 09: Rotary
- 60: OD/Rotary
- 63: PH/Rotary

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Value (Hex.)	Value (Dec.)	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (deg)	Accl
00	0	0.0	200	200	0.0	0	0.05	0.05	315	250	200	250	100	L180(=R180)	0
01	1	0.1	205	205	0.1	5	0.10	0.10	“	“	“	“	110	“	“
02	2	0.2	210	210	0.2	10	0.15	0.15	“	“	“	“	120	“	“
03	3	0.3	215	215	0.3	15	0.20	0.20	“	“	“	“	130	“	“
04	4	0.4	220	220	0.4	20	0.25	0.25	“	“	“	“	140	“	“
05	5	0.5	225	225	0.5	25	0.30	0.30	“	“	“	“	150	“	“
06	6	0.6	230	230	0.6	30	0.35	0.35	“	“	“	“	160	L168	“
07	7	0.7	235	235	0.7	35	0.40	0.40	“	“	“	“	170	“	“
08	8	0.8	240	240	0.8	40	0.45	0.45	400	315	250	315	180	“	1
09	9	0.9	245	245	0.9	45	0.50	0.50	“	“	“	“	190	“	“
0A	10	1.0	250	250	1.0	50	0.55	0.55	“	“	“	“	200	L156	“
0B	11	1.1	255	255	1.1	55	0.60	0.60	“	“	“	“	210	“	“
0C	12	1.2	260	260	1.2	60	0.65	0.65	“	“	“	“	220	“	“
0D	13	1.3	265	265	1.3	65	0.70	0.70	“	“	“	“	230	“	“
0E	14	1.4	270	270	1.4	70	0.75	0.75	“	“	“	“	240	L144	“
0F	15	1.5	275	275	1.5	75	0.80	0.80	“	“	“	“	250	“	“
10	16	1.6	280	280	1.6	80	0.85	0.85	500	400	315	400	260	“	2
11	17	1.7	285	285	1.7	85	0.90	0.90	“	“	“	“	270	“	“
12	18	1.8	290	290	1.8	90	0.95	0.95	“	“	“	“	280	L132	“
13	19	1.9	295	295	1.9	95	1.00	1.00	“	“	“	“	290	“	“
14	20	2.0	300	300	2.0	100	1.05	1.05	“	“	“	“	300	“	“
15	21	2.1	305	305	2.1	105	1.10	1.10	“	“	“	“	320	“	“
16	22	2.2	310	310	2.2	110	1.15	1.15	“	“	“	“	340	L120	“
17	23	2.3	315	315	2.3	115	1.20	1.20	“	“	“	“	360	“	“
18	24	2.4	320	320	2.4	120	1.25	1.25	630	500	400	500	380	“	3
19	25	2.5	325	325	2.5	125	1.30	1.30	“	“	“	“	400	“	“
1A	26	2.6	330	330	2.6	130	1.35	1.35	“	“	“	“	420	L108	“
1B	27	2.7	335	335	2.7	135	1.40	1.40	“	“	“	“	440	“	“
1C	28	2.8	340	340	2.8	140	1.45	1.45	“	“	“	“	460	“	“
1D	29	2.9	345	345	2.9	145	1.50	1.50	“	“	“	“	480	“	“
1E	30	3.0	350	350	3.0	150	1.55	1.55	“	“	“	“	500	L96	“
1F	31	3.1	355	355	3.1	155	1.60	1.60	“	“	“	“	520	“	“
20	32	3.2	360	360	3.2	160	1.65	1.65	800	630	500	630	540	“	4
21	33	3.3	365	365	3.3	165	1.70	1.70	“	“	“	“	560	“	“
22	34	3.4	370	370	3.4	170	1.75	1.75	“	“	“	“	580	L84	“
23	35	3.5	375	375	3.5	175	1.80	1.80	“	“	“	“	600	“	“
24	36	3.6	380	380	3.6	180	1.85	1.85	“	“	“	“	620	“	“
25	37	3.7	385	385	3.7	185	1.90	1.90	“	“	“	“	640	“	“
26	38	3.8	390	390	3.8	190	1.95	1.95	“	“	“	“	660	L72	“
27	39	3.9	395	395	3.9	195	2.00	2.00	“	“	“	“	680	“	“
28	40	4.0	400	400	4.0	200	2.05	2.05	1000	800	630	800	700	“	5
29	41	4.1	405	405	4.1	205	2.10	2.10	“	“	“	“	720	“	“
2A	42	4.2	410	410	4.2	210	2.15	2.15	“	“	“	“	740	L60	“
2B	43	4.3	415	415	4.3	215	2.20	2.20	“	“	“	“	760	“	“
2C	44	4.4	420	420	4.4	220	2.25	2.25	“	“	“	“	780	“	“
2D	45	4.5	425	425	4.5	225	2.30	2.30	“	“	“	“	800	“	“
2E	46	4.6	430	430	4.6	230	2.35	2.35	“	“	“	“	820	L48	“
2F	47	4.7	435	435	4.7	235	2.40	2.40	“	“	“	“	840	“	“
30	48	4.8	440	440	4.8	240	2.45	2.45	1250	1000	800	1000	860	“	6

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Value (Hex.)	Value (Dec.)	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (deg)	Accl
31	49	4.9	445	445	4.9	245	2.50	2.50	“	“	“	“	880	“	“
32	50	5.0	450	450	5.0	250	2.55	2.55	“	“	“	“	900	L36	“
33	51	5.5	455	455	5.5	255	2.60	2.60	“	“	“	“	920	“	“
34	52	6.0	460	460	6.0	260	2.65	2.65	“	“	“	“	940	“	“
35	53	6.5	465	465	6.5	265	2.70	2.70	“	“	“	“	960	“	“
36	54	7.0	470	470	7.0	270	2.75	2.75	“	“	“	“	980	L24	“
37	55	7.5	475	475	7.5	275	2.80	2.80	“	“	“	“	1000	“	“
38	56	8.0	480	480	8.0	280	2.85	2.85	1600	1250	1000	1250	1100	“	7
39	57	8.5	485	485	8.5	285	2.90	2.90	“	“	“	“	1200	“	“
3A	58	9.0	490	490	9.0	290	2.95	2.95	“	“	“	“	1300	L12	“
3B	59	9.5	495	495	9.5	295	3.00	3.00	“	“	“	“	1400	“	“
3C	60	10	500	500	10	300	3.05	3.05	“	“	“	“	1500	“	“
3D	61	11	505	505	11	305	3.10	3.10	“	“	“	“	1600	“	“
3E	62	12	510	510	12	310	3.15	3.15	“	“	“	“	1700	0	“
3F	63	13	515	515	13	315	3.20	3.20	“	“	“	“	1800	“	“
40	64	14	520	520	14	320	3.25	3.25	2000	1600	1250	1600	1900	0	8
41	65	15	525	525	15	325	3.30	3.30	“	“	“	“	2000	“	“
42	66	16	530	530	16	330	3.35	3.35	“	“	“	“	2100	R12	“
43	67	17	535	535	17	335	3.40	3.40	“	“	“	“	2200	“	“
44	68	18	540	540	18	340	3.45	3.45	“	“	“	“	2300	“	“
45	69	19	545	545	19	345	3.50	3.50	“	“	“	“	2400	“	“
46	70	20	550	550	20	350	3.55	3.55	“	“	“	“	2500	R24	“
47	71	21	560	555	21	355	3.60	3.60	“	“	“	“	2600	“	“
48	72	22	570	560	22	360	3.65	3.65	2500	2000	1600	2000	2700	“	9
49	73	23	580	565	23	365	3.70	3.70	“	“	“	“	2800	“	“
4A	74	24	590	570	24	370	3.75	3.75	“	“	“	“	2900	R36	“
4B	75	25	600	575	25	375	3.80	3.80	“	“	“	“	3000	“	“
4C	76	26	610	580	26	380	3.85	3.85	“	“	“	“	3100	“	“
4D	77	27	620	585	27	385	3.90	3.90	“	“	“	“	3200	“	“
4E	78	28	630	590	28	390	3.95	3.95	“	“	“	“	3300	R48	“
4F	79	29	640	595	29	395	4.00	4.00	“	“	“	“	3400	“	“
50	80	30	650	600	30	400	4.05	4.05	3150	2500	2000	2500	3500	“	10
51	81	31	660	610	31	405	4.10	4.10	“	“	“	“	3600	“	“
52	82	32	670	620	32	410	4.15	4.15	“	“	“	“	3700	R60	“
53	83	33	680	630	33	415	4.20	4.20	“	“	“	“	3800	“	“
54	84	34	690	640	34	420	4.25	4.25	“	“	“	“	3900	“	“
55	85	35	700	650	35	425	4.30	4.30	“	“	“	“	4000	“	“
56	86	36	710	660	36	430	4.35	4.35	“	“	“	“	4100	R72	“
57	87	37	720	670	37	435	4.40	4.40	“	“	“	“	4200	“	“
58	88	38	730	680	38	440	4.45	4.45	4000	3150	2500	3150	4300	“	11
59	89	39	740	690	39	445	4.50	4.50	“	“	“	“	4400	“	“
5A	90	40	750	700	40	450	4.55	4.55	“	“	“	“	4500	R84	“
5B	91	41	760	710	50	455	4.60	4.60	“	“	“	“	4600	“	“
5C	92	42	770	720	60	460	4.65	4.65	“	“	“	“	4700	“	“
5D	93	43	780	730	70	465	4.70	4.70	“	“	“	“	4800	“	“
5E	94	44	790	740	80	470	4.75	4.75	“	“	“	“	4900	R96	“
5F	95	45	800	750	90	475	4.80	4.80	“	“	“	“	5000	“	“
60	96	46	810	760	100	480	4.85	4.85	5000	4000	3150	4000	5100	“	12
61	97	47	820	770	110	485	4.90	4.90	“	“	“	“	5200	“	“
62	98	48	830	780	120	490	4.95	4.95	“	“	“	“	5300	R108	“
63	99	49	840	790	130	495	5.00	5.00	“	“	“	“	5400	“	“
64	100	50	850	800	140	500	5.10	5.05	“	“	“	“	5500	“	“
65	101	52	860	810	150	505	5.20	5.10	“	“	“	“	5600	“	“
66	102	54	870	820	160	510	5.30	5.15	“	“	“	“	5700	R120	“
67	103	56	880	830	170	515	5.40	5.20	“	“	“	“	5800	“	“
68	104	58	890	840	180	520	5.50	5.25	6300	5000	4000	5000	5900	“	13
69	105	60	900	850	190	525	5.60	5.30	“	“	“	“	6000	“	“
6A	106	62	910	860	200	530	5.70	5.35	“	“	“	“	6100	R132	“
6B	107	64	920	870	210	535	5.80	5.40	“	“	“	“	6200	“	“
6C	108	66	930	880	220	540	5.90	5.45	“	“	“	“	6300	“	“
6D	109	68	940	890	230	545	6.00	5.50	“	“	“	“	6400	“	“
6E	110	70	950	900	240	550	6.10	5.55	“	“	“	“	6500	R144	“
6F	111	72	960	910	250	555	6.20	5.60	“	“	“	“	6600	“	“
70	112	74	970	920	260	560	6.30	5.65	8000	6300	5000	6300	6700	“	14
71	113	76	980	930	270	565	6.40	5.70	“	“	“	“	6800	“	“
72	114	78	990	940	280	570	6.50	5.75	“	“	“	“	6900	R156	“
73	115	80	1000	950	290	575	6.60	5.80	“	“	“	“	7000	“	“
74	116	82	–	960	300	580	6.70	5.85	“	“	“	“	7100	“	“
75	117	84	–	970	320	585	6.80	5.90	“	“	“	“	7200	“	“
76	118	86	–	980	340	590	6.90	5.95	“	“	“	“	7300	R168	“
77	119	88	–	990	360	595	7.00	6.00	“	“	“	“	7400	“	“
78	120	90	–	1000	380	600	7.50	6.05	Bypass	8000	6300	Bypass	7500	“	15
79	121	92	–	1000	400	605	8.00	6.10	“	“	“	“	7600	“	“
7A	122	94	–	1000	420	610	8.50	6.15	“	“	“	“	7700	R180(=L180)	“
7B	123	96	–	1000	440	615	9.00	6.20	“	“	“	“	7800	“	“
7C	124	98	–	1000	460	620	9.50	6.25	“	“	“	“	7900	“	“
7D	125	100	–	1000	480	625	10.00	6.30	“	“	“	“	8000	“	“
7E	126	100	–	1000	500	630	10.00	6.35	“	“	“	“	8000	“	“
7F	127	100	–	1000	500	635	10.00	6.40	“	“	“	“	8000	“	“

Implementación MIDI

Modelo SC-8820 Versión 1.00'99.10

El SC-8820 aplica funcionalidad y parámetros adicionales más avanzados SC-88Pro además de los que ya tenía, el cual es una extensión del generador de sonido de formato GS. Estas funciones y parámetros están marcados por un símbolo [8820]. Si los mensajes MIDI marcados con el símbolo [8820] se transmiten a otro generador de sonido de formato GS o al SC-88Pro, no serán reconocidos.

1. Información de recepción

■Mensajes de voz de canal

●Note off

Status	2º byte	3r byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
kk = número de nota: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = velocidad note off: 00H – 7FH (0 – 127)

* Para Drum Parts, estos mensajes se reciben cuando Rx.NOTE OFF = ON en cada instrumento.
* Los valores de velocidad de los mensajes Note Off se ignoran.

●Note on

Status	2º byte	3r byte
9nH	kkH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
kk = número de nota: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = velocidad note on: 01H – 7FH (1 – 127)

* No se recibe cuando Rx.NOTE MESSAGE = OFF. (El valor inicial es ON)
* Para Drum Parts, estos mensajes no se reciben cuando Rx.NOTE ON = OFF en cada instrumento.

●Presión de tecla polifónica

Status	2º byte	3r byte
AnH	kkH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
kk = número de nota: 00H – 7FH (0 – 127)
vv = presión de tecla: 00H – 7FH (0 – 127)

* No se recibe cuando Rx.POLY PRESSURE (PAf) = OFF. (El valor inicial es ON)
* El efecto resultante viene determinado por los mensajes System Exclusive. Con los ajustes iniciales, no se producirá efecto.

●Control Change

* Cuando Rx.CONTROL CHANGE = OFF, todos los mensajes Control Change excepto para los mensajes Channel Mode serán ignorados.
* El valor especificado por un mensaje Control Change no se restablecerá ni por un Program Change, etc.

❍Bank Select (Controller número 0, 32)

Status	2º byte	3r byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
mm = número Bank MSB: 00H – 7FH (GS Número de variación 0 – 127), Valor inicial = 00H
ll = número Bank LSB: 00H – 04H (MAP), Valor inicial = 00H

* No se recibe cuando Rx.BANK SELECT = OFF.
* Si “Rx.BANK SELECT” está en posición OFF por “GM1 System On,” los mensajes Bank Select serán ignorados.
* Rx.BANK SELECT está en posición ON por “GM2 System On.”
* Rx.BANK SELECT está en posición ON por reinicialización o al recibir “GS Reset.”
* Si Rx.BANK SELECT LSB = OFF, el número Bank LSB (llH) se tratará como 00H sin tener en cuenta el valor recibido. Sin embargo, al enviar mensajes Bank Select, se deben enviar los dos juntos MSB (mmH) y LSB (llH, el valor debe ser 00H).
* El proceso Bank Select se suspenderá hasta que se reciba un mensaje Program Change.
* El formato GS “Variation number” es el valor de Bank Select MSB (Controller número 0) expresado en decimales.
* El SC-8820 reconoce el Bank Select LSB (Controller número 32) como un modelo para cambiar entre el SC-55MAP, el SC-88MAP, el SC-88ProMAP, y el SC-8820MAP. Con un Bank Select LSB de 00H, el mapa seleccionado por el botón del panel frontal INST MAP se seleccionará. Con un LSB de 01H, el SC-55MAP y con un LSB de 02H, el SC-88MAP, y con un LSB de 03H, el SC-88Pro MAP, y con un LSB de 04H, el SC-8820MAP serán seleccionados respectivamente.
* Algunos dispositivos GS no reconocen el Bank Select LSB (Controller número 32).

❍Modulation (Controller número 1)

Status	2º byte	3r byte
BnH	01H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = profundidad de modulación:00H – 7FH (0 – 127)

* No se recibe cuando Rx.MODULATION = OFF (El valor inicial es ON)
* El efecto resultante viene determinado por los mensajes System Exclusive. Con los ajustes iniciales, esto se conoce como Pitch Modulation Depth.

❍Portamento Time (Controller número 5)

Status	2º byte	3r byte
BnH	05H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = tiempo Portamento: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 00H (0)

* Ajusta el índice de cambio de afinación cuando Portamento está en posición ON o cuando se utiliza Portamento Control. Con el valor 0 se obtiene el cambio más rápido.

❍Data Entry (Controller número 6, 38)

Status	2º byte	3r byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = número de control MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller número 7)

Status	2º byte	3r byte
BnH	07H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = volumen: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 64H (100)

* Los mensajes Volume se utilizan para ajustar el balance de volumen de cada Parte.
* No se recibe cuando Rx.VOLUME = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Pan (Controller número 10)

Status	2º byte	3r byte
BnH	0AH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = panoramización: 00H – 40H – 7FH (Izquierda – Centro – Derecha),
Valor inicial = 40H (Centro)

* Para Rhythm Parts, esto es un ajuste relativo de cada ajuste de panoramización del instrumento.
* No se recibe cuando Rx.PANPOT = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Expression (Controller número 11)

Status	2º byte	3r byte
BnH	0BH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = expresión: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 7FH (127)

* Ajusta el volumen de una Parte. Se puede utilizar independientemente de los mensajes Volume. Los mensajes Expression se utilizan para la expresión musical en una interpretación; p. ej., movimientos del pedal de expresión, crescendo y decrescendo.
* No se recibe cuando Rx.EXPRESSION = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Hold 1 (Controller número 64)

Status	2º byte	3r byte
BnH	40H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Control: 00H – 7FH (0 – 127)

* No de recibe cuando Rx.HOLD1 = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Portamento (Controller número 65)

Status	2º byte	3r byte
BnH	41H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Control: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* No se recibe cuando Rx.PORTAMENTO = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Sostenuto (Controller número 66)

Status	2º byte	3r byte
BnH	42H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Control: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* No se recibe cuando Rx.SOSTENUTO = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Soft (Controller número 67)

Status	2º byte	3r byte
BnH	43H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Control: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF, 64 – 127 = ON

* No se recibe cuando Rx.SOFT = OFF. (El valor inicial es ON)

❍Filter Resonance (Intensidad Timbre/Armónica) (Controller número 71)[8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	47H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH(Ch.1 – 16)
vv= valor Resonance (cambio relativo): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Release Time (Controller número 72) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	48H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH(Ch.1 – 16)
vv = valor Release Time (cambio relativo): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Attack Time (Controller número 73) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	49H	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor de tiempo Attack (cambio relativo):00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valor inicial=40H (no cambia)

❍Cutoff (Controller número 74) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	4AH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Cutoff (cambio relativo): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63),
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Decay Time (Controller número 75) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	4BH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Decay Time (cambio relativo): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Vibrato Rate (Controller número 76) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	4CH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Vibrato Rate (cambio relativo): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Vibrato Depth (Controller número 77) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	4DH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Vibrato Depth (cambio relativo): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63)
Valor inicial = 40H (no cambia)

❍Vibrato Delay (Controller número 78) [8820]

Status	2º byte	3r byte
BnH	4EH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = valor Vibrato Delay (cambio relativo): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63),
Valor inicial=40H (no cambia)

❍Portamento control (Controller número 84)

Status	2º byte	3r byte
BnH	54H	kkH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
kk = número de nota de fuente:00H – 7FH (0 – 127)

* Una Note-on recibida inmediatamente después de un mensaje Portamento Control cambiará continuamente de afinación, empezando desde la afinación de Source Note Number.
* Si todavía suena una voz para un número de nota idéntico a Source Note Number, esta voz continuará sonando (p.ej., legato) y realizará, cuando se reciba la siguiente Note-on, un cambio suave hacia la afinación de esta Note-on.
* El índice de cambio de afinación causado por Portamento Control está determinado por el valor Portamento Time.

Ejemplo 1.

On MIDI	Descripción	Resultado
90 3C 40	Note on C4	C4 on
B0 54 3C	Portamento Control de C4	no cambia
90 40 40	Note on E4	desplazado de C4 a E4
80 3C 40	Note off C4	no cambia
80 40 40	Note off E4	E4 off

Ejemplo 2.

On MIDI	Descripción	Resultado
B0 54 3C	Portamento Control de C4	no cambia
90 40 40	Note on E4	E4 tocada desplazando de C4 a E4
80 40 40	Note off E4	E4 off

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller número 91)

Status	2º byte	3r byte
BnH	5BH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = nivel de envío Reverb: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 28H (40)

* Este mensaje ajusta el nivel de envío Reverb de cada Parte.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller número 93)

Status	2º byte	3r byte
BnH	5DH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = nivel de envío Chorus: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 00H (0)

* Este mensaje ajusta el nivel de envío Chorus de cada Parte.

❍Effect 4 (Delay Send Level) (Controller número 94)

Status	2º byte	3r byte
BnH	5EH	vvH

n=número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv=nivel de envío Delay: 00H – 7FH (0 – 127), Valor inicial = 00H (0)

* Este mensaje ajusta el nivel de envío Delay de cada Parte.
* Algunos dispositivos GS no pueden reconocer estos mensajes.

❍NRPN MSB/LSB (Controller número 98, 99)

Status	2º byte	3r byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = número de control MIDI:0H – FH (Ch.1 – 16)
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por NRPN
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por NRPN

* Si Rx.NRPN está en posición OFF al reiniciar o al recibir “GM1 System On” o “GM2 System On,” el mensaje NRPN será ignorado. El mensaje NRPN se recibirá cuando Rx.NRPN = ON, o al recibir “GS RESET.”
* El valor definido por NRPN no se restablecerá aunque se reciba Program Change o Reset All Controllers.

NRPN
El mensaje NRPN (Número de Parámetro No Registrado) permite utilizar una amplia gama de cambios de control. En el SC-8820, los mensajes NRPN se pueden utilizar para modificar parámetros de sonido, etc.
Para utilizar estos mensajes, en primer lugar debe utilizar mensajes NRPN (Controller número 98 y 99, no importa el orden) para especificar el parámetro a controlar, y después utilizar mensajes Data Entry (Controller número 6) para especificar el valor del parámetro especificado. Una vez especificado el parámetro NRPN, todos los mensajes Data Entry recibidos en este canal modificarán el valor de este parámetro. Para evitar accidentes, es recomendable que ajuste RPN Null (RPN Número = 7FH 7FH) cuando acabe de ajustar el valor del parámetro deseado. Consulte la Sección 5. Material suplementario **Ejemplos de los mensajes MIDI actuales** <Ejemplo 4> (página 183). En el SC-8820, Data entry LSB (Controller número 38) del NRPN es ignorado, de manera que no es ningún problema enviar Data entry MSB (Controller número 6) solo (sin Data entry LSB).

En el SC-8820, el NRPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros.

NRPN MSB LSB	Data entry MSB	Función e intervalo
01H 08H	mmH	Vibrato Rate (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 09H	mmH	Vibrato Depth (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 0AH	mmH	Vibrato Delay (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 20H	mmH	TVF Cutoff Frequency (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 21H	mmH	TVF Resonance (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 63H	mmH	TVF&TVA Envelope Attack Time (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 64H	mmH	TVF&TVA Envelope Decay Time (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
01H 66H	mmH	TVF&TVA Envelope Release Time (cambio relativo) mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63)
18H rrH	mmH	Drum Instrument Pitch Coarse (cambio relativo) rr: Drum Instrument note number mm: 00H – 40H – 7FH (-64 – 0 – +63 semitono)
1AH rrH	mmH	Drum Instrument TVA Level (cambio absoluto) rr: Drum Instrument note number mm: 00H – 7FH (0 – max)
1CH rrH	mmH	Drum Instrument Panpot (cambio absoluto) rr: Drum Instrument note number mm: 00H, 01H – 40H – 7FH (random, left – center – right)
1DH rrH	mmH	Drum Instrument Reverb Send Level (cambio absoluto) rr: Drum Instrument note number mm: 00H – 7FH (0 – max)
1EH rrH	mmH	Drum Instrument Chorus Send Level (cambio absoluto) rr: Drum Instrument note number mm: 00H – 7FH (0 – max)
1FH rrH	mmH	Drum Instrument Delay Send Level (cambio absoluto) rr: Drum Instrument note number mm: 00H – 7FH (0 – max)

* Los parámetros marcados como “cambio relativo” cambiarán relativamente al valor predefinido (40H). En diferentes dispositivos GS, los parámetros de “cambio relativo” pueden diferir en la forma en que cambia el sonido o en el intervalo de cambio.
* Los parámetros marcados como “cambio absoluto” se ajustarán al valor absoluto del parámetro, sin tener en cuenta el valor predefinido.
* No es posible utilizar simultáneamente los parámetros Chorus Send Level y Delay Send Level en un instrumento de percusión individual.
* Data entry LSB (llH) se ignora.

❍RPN MSB/LSB (Controller número 100, 101)

Status	2º byte	3r byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN

* No se recibe cuando Rx.RPN = OFF.
* El valor especificado por RPN no se restablecerá ni con mensajes como Program Change o Reset All Controller.

RPN
Los mensajes RPN (Número de Parámetro Registrado) son cambios de control ampliados, y cada función de un RPN se describe a través de MIDI Standard.
Para utilizar estos mensajes, en primer lugar debe utilizar RPN (Controller número 100 y 110, no importa el orden) para especificar el parámetro a controlar, y después utilizar mensajes Data Entry (Controller número 6, 38) para especificar el valor del parámetro especificado. Una vez especificado el parámetro RPN, todos los mensajes Data Entry recibidos en este canal modificarán el valor de este parámetro. Para evitar accidentes, es recomendable ajustar RPN Null (RPN Número = 7FH 7FH) cuando acabe de ajustar el valor del parámetro deseado. Consulte la Sección 5. **Ejemplos de los mensajes MIDI actuales** <Ejemplo 4> (página 183).

En el SC-8820, RPN se puede utilizar para modificar los siguientes parámetros.

RPN MSB LSB	Data entry MSB	 LSB	Explicación
00H 00H	mmH	---	Sensibilidad Pitch Bend mm: 00H – 18H (0 – 24 semitonos), Valor inicial = 02H (2 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H) especifica hasta 2 octavas en intervalos de semitono
00H 01H	mmH	llH	Master Fine Tuning mm, ll: 00 00H – 40 00H – 7F 7FH (-100 – 0 – +99.99 cientos), Valor inicial = 40 00H (+/- 0 cien)

Consulte 5. Material suplementario, **Acerca de Tuning** (página 184).

00H 02H	mmH	---	Master Coarse Tuning mm: 28H – 40H – 58H (-24 – 0 – +24 semitonos), Valor inicial = 40H (+/-0 semitono) ll: ignorado (procesado como 00H)
00H 05H	mmH	llH	Modulation Depth Range mm: 00H – 04H (0 – 4 semitonos) ll: 00H – 7FH (0 – 100 cientos) 100/128 Cien/Valor
7FH 7FH	---	---	RPN null Ajusta la condición donde RPN y NRPN no están especificados. Los mensajes Data entry una vez ajustado RPN null serán ignorados. (No será necesario ningún mensaje Data entry después de RPN null). Los ajustes realizados no cambiarán. mm, ll: ignorado

●Program Change (Cambio de programa)

Status	2º byte
CnH	ppH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
pp = número de programa: 00H – 7FH (prog.1 – prog.128)

* No se recibe cuando Rx.PROGRAM CHANGE = OFF. (El valor inicial es ON)
* Después de recibir un mensaje Program Change, el sonido cambiará empezando por la siguiente Note-on. Las voces que todavía suenen al recibir el mensaje Program Change no se verán afectadas.
* Para Partes de percusión (Drum), el mensaje Program Change no se recibirá en un byte inferior a los números de banco (el valor Control Number 0 es diferente de 0 (00H)).

●Channel Pressure (Presión del canal)

Status	2º byte
DnH	vvH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
vv = Presión de canal: 00H – 7FH (0 – 127)

* No se recibe cuando Rx.CH PRESSURE (CAf) = OFF. (El valor inicial es ON)
* El efecto resultante viene determinado por los mensajes System Exclusive. Con los ajustes iniciales no se producirá ningún efecto.

●Cambio de Pitch Bend

Status	2º byte	3r byte
EnH	llH	mmH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
mm, ll = valor Pitch Bend: 00 00H – 40 00H – 7F 7FH (-8192 – 0 – +8191)

* No se recibe cuando Rx.PITCH BEND = OFF. (El valor inicial es ON)
* El efecto resultante viene determinado por los mensajes System Exclusive. Con los ajustes iniciales el efecto es Pitch Bend.

■Mensajes de modo de canal

●Todos los sonidos Off (Controller número 120)

Status	2º byte	3r byte
BnH	78H	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* Cuando se recibe este mensaje, todas las notas que suenan actualmente en el canal correspondiente, se desactivarán inmediatamente.

●Reinicio de todos los controladores (Controller número 121)

Status	2º byte	3r byte
BnH	79H	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* cuando se recibe este mensaje, los siguientes controllers volverán a su valor de reinicio.

Controller	Valor de reinicio
Pitch Bend Change	+/-0 (centro)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
RPN	no ajustado; los datos establecidos previamente no cambiarán
NRPN	no ajustado; los datos establecidos previamente no cambiarán

●Todas las notas Off (Controller número 123)

Status	2º byte	3r byte
BnH	7BH	00H

n = número de control MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* Al recibir un All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto están en posición ON, el sonido continuará hasta que estos sean desactivados.

●OMNI OFF (Controller número 124)

Status	2º byte	3r byte
BnH	7CH	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off.

●OMNI ON (Controller número 125)

Status	2º byte	3r byte
BnH	7DH	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Notes Off. OMNI ON no se activará.

●MONO (Controller número 126)

Status	2º byte	3r byte
BnH	7EH	mmH

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)
mm = número mono: 00H – 10H (0 – 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Sounds Off y un All Notes Off, y el canal correspondiente se ajustará a Modo 4 (M = 1) sin tener en cuenta el valor de “mm (número mono).”

●POLY (Controller número 127)

Status	2º byte	3r byte
BnH	7FH	00H

n = número de canal MIDI: 0H – FH (Ch.1 – 16)

* Se ejecutará el mismo proceso que al recibir un All Sounds Off y un All Notes Off, y el canal correspondiente se ajustará a Modo 3.

■Mensaje a tiempo real del sistema

●Active Sensing

Status
FEH

* Al recibir Active Sensing, la unidad empezará a monitorizar los intervalos de todos los mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes es mayor de 420 m., se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización de los intervalos de los mensajes se interrumpirá.

■Mensaje exclusivo del sistema

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H: estado del mensaje System Exclusive
ii = número ID: un número ID (ID de fabricante) para indicar de qué fabricante es el mensaje Exclusive. El ID de fabricante de Roland es 41H.
Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de MIDI standard; Mensajes Universal Non-realtime (7EH) y Mensajes Universal Realtime (7FH).
dd,...,ee = data: 00H – 7FH (0 – 127)
F7H: EOX (Final de Exclusive)

Los mensajes System Exclusive recibidos por el SC-8820 son; mensajes relacionados con los ajustes de modo, mensajes exclusivos del sistema a tiempo real universales, Data Requests (RQ1), y Data Set (DT1).

●Mensajes exclusivos del sistema referentes a los ajustes del modo

Estos mensajes se utilizan para inicializar un dispositivo al modo GS o General MIDI, o para cambiar el modo operativo. Al crear datos de interpretación, debe insertarse un mensaje "GM1 System On" al principio de General MIDI 1, un mensaje "GM2 System On" al principio de la partitura General MIDI 2, y un mensaje "GS Reset" al principio de la información musical GS. Cada canción debe contener sólo un mensaje de modo apropiado al tipo de información. (No inserte dos o más mensajes de ajuste de modo en una canción individual.)

"GM System On" utiliza el formato de mensaje no a tiempo real universal. "GS Reset" utiliza el formato exclusivo del sistema Roland "Data Set 1 (DT1)."

❍GM1 System On

Es un mensaje de comando que restablece los ajustes internos de la unidad al estado inicial de General MIDI 1. Después de recibir este mensaje, el SC-8820 se ajustará automáticamente a la condición apropiada para tocar correctamente una partitura General MIDI.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* Cuando se recibe este mensaje, Rx.BANK SELECT estará en posición OFF y Rx.NRPN estará en posición OFF.
* Debe haber un intervalo de al menos 50 m. entre este mensaje y el siguiente.

❍GM2 System On [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* Cuando se reciba este mensaje, el SC-8820 podrá recibir los mensajes especificados por General MIDI 2, y utilizar el mapa de sonido General MIDI 2.

❍GM System Off [8820]

"GM System Off" es un mensaje de comando que restablece el estado interno del SC-8820 desde el estado GM a su condición original. El SC-8820 volverá al estado por defecto GS.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH,7F,09H,02H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Mensaje General MIDI)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* Cuando se reciba este mensaje, el SC-8820 volverá al estado por defecto GS.

❍GS reset

GS Reset es un mensaje de comando que restablece los ajustes internos de un dispositivo al estado inicial GS. Este mensaje aparece al principio de la información musical GS, y un dispositivo GS que reciba este mensaje se ajustará automáticamente al estado apropiado para reproducir correctamente información musical GS.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
41H	Número ID (Roland)
10H	Dispositivo ID
42H	Modelo ID (GS)
12H	Comando ID (DT1)
40H	Dirección MSB
00H	Dirección
7FH	Dirección LSB
00H	Información (GS reset)
41H	Suma de comprobación
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* El "dev" es el propio número de dispositivo o 7FH (Emisión)
* Al recibir este mensaje, Rx.NRPN estará en posición ON.
* Debe haber un intervalo de al menos 50 m. entre este mensaje y el siguiente.

●Mensajes exclusivos del sistema a tiempo real universales

❍Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Mensajes de control del dispositivo)
01H	Sub ID#2 (Volumen Master)
llH	Byte inferior del volumen Master
mmH	Byte superior del volumen Master
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* El byte inferior (llH) del volumen Master se tratará como 00H.

❍Master Fine Tuning [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,03H,llH,mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control del dispositivo)
03H	Sub ID#2 (Afinación precisa Master)
llH	Afinación precisa Master LSB
mmH	Afinación precisa Master MSB
F7H	EOX (Final de Exclusive)

mm, ll : 00 00H – 40 00H – 7F 7FH(-100 – 0 – +99.9 [cientos])

❍Master Coarse Tuning [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,04H,llH,mmH	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control del dispositivo)
04H	Sub ID#2 (Afinación aproximada Master)
llH	Afinación aproximada Master LSB
mmH	Afinación aproximada Master MSB
F7H	EOX (final de Exclusive)

llH : ignorado (procesado como 00H)
mmH : 28H – 40H – 58H (-24 – 0 – +24 [semitonos])

●Control de parámetro global

Los parámetros de **Control de parámetro global** los proporciona General MIDI 2.

❍Parámetros Reverb [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control del dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Control del parámetro global)
01H	Longitud de pista de la ranura
01H	Amplitud del parámetro ID
01H	Amplitud del valor
01H	Pista de la ranura MSB
01H	Pista de la ranura LSB (Efecto 0101: Reverb)
ppH	Parámetro para controlar.
vvH	Valor del parámetro.
F7H	EOX (Final de Exclusive)

pp=0 Tipo de Reverb
- vv = 00H Small Room (Room1)
- vv = 01H Medium Room (Room2)
- vv = 02H Large Room (Room3)
- vv = 03H Medium Hall (Hall1)
- vv = 04H Large Hall (Hall2)
- vv = 08H Plate (Plate)

* El SC-8820 muestra el tipo Reverb tal como se describe en el paréntesis.

pp=1 Tiempo Reverb
- vv = 00H – 7FH 0 – 127

❍Parámetros Chorus [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
04H	Sub ID#1 (Control del dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Control del parámetro global)
01H	Longitud de pista de la ranura
01H	Amplitud del parámetro
01H	amplitud del valor
01H	Pista de la ranura MSB
02H	Pista de la ranura LSB (Efecto 0102: Chorus)
ppH	Parámetro para controlar.
vvH	Valor del parámetro.
F7H	EOX (Final de Exclusive)

pp=0 Tipo de Chorus
- vv=0 Chorus1
- vv=1 Chorus2
- vv=2 Chorus3
- vv=3 Chorus4
- vv=4 FB Chorus
- vv=5 Flanger

pp=1 Mod Rate
- vv= 00H – 7FH 0 – 127

pp=2 Mod Depth
- vv = 00H – 7FH 0 – 127

pp=3 Feedback
- vv = 00H – 7FH 0 – 127

pp=4 Send To Reverb
- vv = 00H – 7FH 0 – 127

❍Channel Pressure [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del Controller)
01H	Sub ID#2 (Presión del canal)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
F7H	EOX (Final de Exclusive)

pp=0 Pitch Control
- rr = 28H – 58H -24 – +24 [semitonos]

pp=1 Filter Cutoff Control
- rr = 00H – 7FH -9600 – +9450 [cientos]

pp=2 Amplitude Control
- rr = 00H – 7FH 0 – 200%

pp=3 LFO Pitch Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 600 [cientos]

pp=4 LFO Filter Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 2400 [cientos]

pp=5 LFO Amplitude Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 100%

❍Controller [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del Controller)
03H	Sub ID#2 (Cambio de control)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
ccH	Número de Controller (01 – 1F, 40 – 5F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
F7H	EOX (Final de Exclusive)

pp=0 Pitch Control
- rr = 28H – 58H -24 – +24 [semitonos]

pp=1 Filter Cutoff Control
- rr = 00H – 7FH -9600 – +9450 [cientos]

pp=2 Amplitude Control
- rr = 00H – 7FH 0 – 200%

pp=3 LFO Pitch Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 600 [cientos]

pp=4 LFO Filter Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 2400 [cientos]

pp=5 LFO Amplitude Depth
- rr = 00H – 7FH 0 – 100%

❍ Ajuste de afinación de Scale/Octave [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7EH,7FH,08H,08H,ffH,ggH,hhH,ssH...	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
08H	Sub ID#1 (Afinación MIDI estándar)
08H	Sub ID#2 (forma de afinación 1 byte scale/octave)
ffH	Canal/Opción byte1
	bits de 0 a 1 = canal de 15 a 16
	bits de 2 a 6 = Indefinido
ggH	Canal byte2
	bits de 0 a 6 = canal de 8 a 14
hhH	Canal byte3
	bits de 0 a 6 = canal de 1 a 7
ssH	Desplazamiento de la afinación de 12 bytes en 12 semitonos, de C a B
	00H = -64 [cientos]
	40H = 0 [cientos] (temperamento igual)
	7FH = +63 [cientos]
F7H	EOX (Final de Exclusive)

❍Controllers de instrumentos Key-Based [8820]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,0AH,01H,0nH,kkH,nnH,vvH...	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7FH	Número ID (Mensaje a tiempo real universal)
7FH	Dispositivo ID (Emisión)
0AH	Sub ID#1 (Control de instrumento Key-Based)
01H	Sub ID#2 (Controller)
0nH	Canal MIDI (00 – 0F)
kkH	Número de nota
nnH	Número de control
vvH	Valor
F7	EOX (Final de Exclusive)

nn=07H	Level	
	vv = 00H – 7FH	0 – 200% (Relativo)
nn=0AH	Pan	
	vv = 00H – 7FH	Izquierda – Derecha (Absoluto)
nn=5BH	Reverb Send	
	vv = 00H – 7FH	0 – 127 (Absoluto)
nn=5D	Chorus Send	
	vv = 00H – 7FH	0 – 127 (Absoluto)

* Este parámetro afecta sólo los instrumentos de percusión.

●Mensajes exclusivos del sistema no a tiempo real universales

❍Mensaje Identity Request (petición de identidad)

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
dev	Dispositivo ID
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Petición de identificación)
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* El “dev” es 10H (propia número de dispositivo) o 7FH (Emisión)

●Transmisión de información

El SC-8820 puede utilizar mensajes Exclusive para transmitir ajustes internos a otros dispositivos. Hay dos tipos de transmisión de información Exclusive; Transmisión de un parámetro individual (página 173) en la cual los parámetros individuales se transmiten de uno en uno, y la Transmisión Bulk Dump (volcado general) (página 181) en la cual una gran cantidad de información se transmite en una sola vez.
El mensaje Exclusive utilizado al transmitir información de formato GS tiene un modelo ID de 42H y un dispositivo ID de 10H. (El SC-8820 permite cambiar el ajuste Dispositivo ID.)

❍Request data 1 RQ1 (11H)

Este mensaje necesita el otro dispositivo para enviar información. La dirección (Address) y el tamaño (Size) determinan el tipo y la cantidad de información a enviar. Hay dos tipos de petición; Petición de parámetro individual, que pide información para un parámetro individual, y Petición Bulk Dump (volcado general), que pide una gran cantidad de información a la vez. En cualquier caso, se utiliza el formato de mensaje “Data Request 1 (RQ1)”, y la dirección y tamaño incluídos en el mensaje determinan el tipo y la cantidad de información deseada.
Para Petición de parámetro individual, consulte **3. Transmisión de un parámetro individual** (página 173).
Para Petición Bulk Dump, consulte **4. Bulk Dump (Volcado general)** (página 181).
Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está preparado para transmitir información, y la dirección y el tamaño son apropiados, la información requerida se transmitirá como un mensaje “Data Set 1 (DT1)”. Si no, no se transmitirá nada.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado Exclusive	
41H	Número ID (Roland)	
10H	Dispositivo ID	
42H	Modelo ID (GS)	
11H	Comando ID (RQ1)	
aaH	Dirección MSB:	byte superior de la dirección inicial de la información requerida
bbH	Dirección:	byte medio de la dirección inicial de la información requerida
ccH	Dirección LSB:	byte inferior de la dirección inicial de la información requerida
ssH	Tamaño MSB	
ttH	Tamaño	
uuH	Tamaño LSB	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Final de Exclusive)	

* La cantidad de información que se puede transmitir en un tiempo dependerá del tipo de información, y la información se debe requerir utilizando una dirección y tamaño inicial específicos. Consulte la dirección (Address) y el tamaño (Size) listados en **Sección 3. Transmisión de un parámetro individual** (página 173).
* Referente a la suma de comprobación, consulte **Sección 5** (p.184)

❍Data set 1 DT1 (12H)

Es el mensaje que realiza actualmente la transmisión de información, y se utiliza cuando se desea transmitir información.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado Exclusive	
41H	Número ID (Roland)	
10H	Dispositivo ID	
42H	Modelo ID	(GS), 45H
12H	Comando ID	(DT1)
aaH	Dirección MSB:	byte superior de la dirección inicial de la información transmitida
bbH	Dirección:	byte medio de la dirección inicial de la información transmitida
ccH	Dirección LSB:	byte inferior de la dirección inicial de la información transmitida
ddH	Información:	la información actual para transmitir. Múltiples bytes de información se transmiten empezando desde la dirección.
:	:	
eeH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Final de Exclusive)	

* La cantidad de información que se puede transmitir en una sola vez depende del tipo de información, y la información sólo se puede recibir de la dirección y el tamaño iniciales especificados. Consulte Dirección y Tamaño en **Sección 3. Transmisión de un parámetro individual** (página 173).
* La información mayor de 128 bytes se debe dividir en paquetes de 128 bytes o menos. Si “Data Set 1” se transmite sucesivamente, debe haber un intervalo de al menos 40 m. entre paquetes.
* Referente a la suma de comprobación, consulte la **Sección 5** (p.184)

2. Transmitir información

■Mensaje del sistema a tiempo real

●Active sensing

Status
FEH

* Se transmitirá constantemente en intervalos de aproximadamente 250 m.

■Mensajes System Exclusive

"Identity Reply" y "Data Set 1 (DT1)" son los dos únicos mensajes System Exclusive transmitidos por el SC-8820.
Al recibir un mensaje "Identity Request Message" y "Data Request 1 (RQ1)" correcto, la información interna requerida se transmitirá.

❍Identity Reply

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, 00H, 06H, ssH, ssH, ssH, ssH	F7H

Byte	Explicación
FOH	Estado Exclusive
7EH	Número ID (Mensaje no a tiempo real universal)
10H	Dispositivo ID
06H	Sub ID#1 (Información general)
02H	Sub ID#2 (Respuesta de identificación)
41H	Número ID (Roland)
42H	Código familiar del dispositivo (LSB)
00H	Código familiar del dispositivo (MSB)
00H	Número de código familiar del dispositivo (LSB)
06H	Número de código familiar del dispositivo (MSB)
ssH	Nivel de revisión del software
ssH	Nivel de revisión del software
ssH	Nivel de revisión del software
ssH	Nivel de revisión del software
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* Responda el mensaje con el dispositivo ID único (dev) cuando el dispositivo haya recibido el mensaje "Identity Request" en la Emisión.

❍Data set 1DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado Exclusive
41H	Número ID (Roland)
10H	Dispositivo ID
42H	Modelo ID (GS)
12H	Comando ID (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información a enviar.
bbH	Dirección: byte medio de la dirección inicial de la información a enviar.
ccH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información a enviar.
ddH	Información: la información actual a enviar. Múltiples bytes de información se transmiten empezando desde la dirección.
:	:
eeH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Final de Exclusive)

* La cantidad de información que se puede transmitir en una sola vez depende del tipo de información, y la información se transmitirá desde la dirección y el tamaño iniciales especificados. Consulte Dirección y Tamaño en la **Sección 3. Transmisión de un parámetro individual** (página 173).
* La información mayor de 128 bytes se dividirá en dos paquetes de 128 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de aproximadamente 40 m.
* Referente a la suma de comprobación, consulte la **Sección 5** (p.184)

Hay dos sistemas de transmisión de información GS: Transmisión de parámetro individual (Sección 3 página 173) en la cual los parámetros individuales se transmiten de uno en uno, y la Transmisión Bulk Dump (volcado) (Sección 4 página 181) en la cual una gran cantidad de información se transmite en una sola vez.

3. Transmisión de un parámetro individual

(Modelo ID=45H o 42H)

La Transmisión de un parámetro individual transmite información (o la requiere) para un parámetro como un mensaje Exclusive (un paquete de "F0 ..... F7").
En la Transmisión de un parámetro individual, se debe utilizar la Dirección y el Tamaño listados en el siguiente "Parameter Address Map" mapa de dirección de parámetro). Las direcciones marcadas con "#" no se pueden utilizar como direcciones iniciales.

■Mapa Address Block

Un destacado Mapa de direcciones de la Transmisión de un parámetro individual es como el siguiente;

<Modelo ID = 42H>

●Port-A

Dirección (H)	Bloque	
00 00 00	SYSTEM	
20 00 00	USER TONE BANK	
21 00 00	USER DRUM SET	
40 00 00	PATCH COMMON	#A
40 10 00	PATCH PART (BLOCK00-0F)	A
41 00 00	DRUM SETUP	A

■Mapa Parameter address

Este mapa indica direcciones, tamaño, información (gama), parámetro, descripción, y valor por defecto de los parámetros que se pueden transferir utilizando “Request data 1 (RQ1)” y “Data set 1 (DT1)”. Todos los números de dirección, tamaño, información, y valores por defecto se indican en formato hexadecimal de 7 bits. Los números de la columna explicativa están en decimales. Los parámetros MODEL ID = 45H se refieren a la pantalla LCD.

●Parámetros del sistema

Los parámetros que afectan toda la unidad se conocen como Parámetros del sistema.

<MODEL ID = 42H>

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Por defecto(H)	Descripción
00 00 7F	00 00 01	00 – 01	SYSTEM MODE SET	00	MODE-1	
				00: MODE-1 (Single module mode)		
				(Rx. only)		

* Al recibir la información de valor 00, se ejecutará el mismo proceso que al recibir un GS Reset. Los otros valores se ignoran.

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Por defecto(H)	Descripción
			CHANNEL MSG RX PORT			
00 01 00	00 00 01	00 – 03	BLOCK00	PORT A, B	00	PORT A
:	:	:	:		:	
00 01 0F	00 00 01	00 – 03	BLOCK0F	PORT A, B	00	PORT A
00 01 10	00 00 01	00 – 03	BLOCK10	PORT A, B	01	PORT B
:	:	:	:		:	
00 01 1F	00 00 01	00 – 03	BLOCK1F	PORT A, B	01	PORT B

* Se puede modificar el puerto MIDI receptor cuyos mensajes de canal se recibirán por cada BLOCK. Es recomendable que normalmente utilice PORT A para BLOCK00 – 0F, PORT B para BLOCK10 – 1F. (En este caso no es necesario cambiar el ajuste.)
* Consulte la página 176 para más información de BLOCK.

●Parámetros Patch

❍Parámetros Patch Common

Los parámetros comunes a todas las Partes en cada módulo se conocen como parámetros Patch Common.

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 00 00	00 00 04	0018 – 07E8	MASTER TUNE	-100.0 – +100.0 [cents]	00 04 00 00	0 [cents]
40 00 01#				Use nibblized data.		
40 00 02#						
40 00 03#						

* Consulte la sección 5. Material suplementario, **Acerca de Tuning** (página 184).

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 00 04	00 00 01	00 – 7F	MASTER VOLUME	0 – 127	7F	127
				(= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)		
40 00 05	00 00 01	28 – 58	MASTER KEY-SHIFT	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 00 06	00 00 01	01 – 7F	MASTER PAN	-63 (LEFT) – +63 (RIGHT)	40	0 (CENTER)
40 00 7F	00 00 01	00	MODE SET	00 = GS Reset		
				(Rx. only)		
40 01 00	00 00 10	20 – 7F	PATCH NAME	16 ASCII Characters		
40 01 : #						
40 01 0F#						
40 01 30	00 00 01	00 – 07	REVERB MACRO	00: Room 1	04	Hall 2
				01: Room 2		
				02: Room 3		
				03: Hall 1		
				04: Hall 2		
				05: Plate		
				06: Delay		
				07: Panning Delay		
40 01 31	00 00 01	00 – 07	REVERB CHARACTER	0 – 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 – 07	REVERB PRE-LPF	0 – 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 – 7F	REVERB LEVEL	0 – 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 – 7F	REVERB TIME	0 – 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 – 7F	REVERB DELAY FEEDBACK	0 – 127	00	0
40 01 37	00 00 01	00 – 7F	REVERB PREDELAY TIME	0 – 127 [ms]	00	0

* REVERB MACRO es un parámetro macro que permite el ajuste global de los parámetros reverb. Cuando seleccione el tipo reverb con REVERB MACRO, cada parámetro reverb se ajustará al valor más apropiado.
* REVERB CHARACTER es un parámetro que cambia el algoritmo de reverb. El valor de REVERB CHARACTER corresponde al REVERB MACRO del mismo número.

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 01 38	00 00 01	00 – 07	CHORUS MACRO	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay(FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 – 07	CHORUS PRE-LPF	0-7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 – 7F	CHORUS LEVEL	0-127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 – 7F	CHORUS FEEDBACK	0-127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 – 7F	CHORUS DELAY	0-127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 – 7F	CHORUS RATE	0-127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 – 7F	CHORUS DEPTH	0-127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB	0-127	00	0
40 01 40	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0

* CHORUS MACRO es un parámetro macro que permite un ajuste global de los parámetros chorus. Cuando seleccione el tipo chorus con CHORUS MACRO, cada parámetro chorus se ajustará al valor más apropiado.

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 01 50	00 00 01	00 – 09	DELAY MACRO	00: Delay 1 01: Delay 2 02: Delay 3 03: Delay 4 04: Pan Delay 1 05: Pan Delay 2 06: Pan Delay 3 07: Pan Delay 4 08: Delay to Reverb 09: Pan Repeat	00	Delay1
40 01 51	00 00 01	00 – 07	DELAY PRE-LPF	0 – 7	00	0
40 01 52	00 00 01	01 – 73	DELAY TIME CENTER	0.1 ms – 1 sec	61	340
40 01 53	00 00 01	01 – 78	DELAY TIME RATIO LEFT	4 – 500%	01	4
40 01 54	00 00 01	01 – 78	DELAY TIME RATIO RIGHT	4 – 500%	01	4
40 01 55	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL CENTER	0 – 127	7F	127
40 01 56	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL LEFT	0 – 127	00	0
40 01 57	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL RIGHT	0 – 127	00	0
40 01 58	00 00 01	00 – 7F	DELAY LEVEL	0 – 127	40	64
40 01 59	00 00 01	00 – 7F	DELAY FEEDBACK	-64 – +63	50	+16
40 01 5A	00 00 01	00 – 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB	0 – 127	00	0

* DELAY MACRO es un parámetro macro que permite un ajuste global de los parámetros delay. Cuando seleccione el tipo delay con DELAY MACRO, cada parámetro delay se ajustará al valor más apropiado.
* La relación entre el valor DELAY TIME CENTER y el actual tiempo delay time es la siguiente.

DELAY TIME	Intervalo [ms]	Resolución [ms]
01 – 14	0.1 – 2.0	0.1
14 – 23	2.0 – 5.0	0.2
23 – 2D	5.0 – 10.0	0.5
2D – 37	10.0 – 20.0	1.0
37 – 46	20.0 – 50.0	2.0
46 – 50	50.0 – 100.0	5.0
50 – 5A	100.0 – 200.0	10.0
5A – 69	200.0 – 500.0	20.0
69 – 73	500.0 – 1000.0	50.0

* DELAY TIME RATIO LEFT y DELAY TIME RATIO RIGHT especifican el índice en relación con DELAY TIME CENTER. La resolución es 100/24(%).

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 02 00	00 00 01	00 – 01	EQ LOW FREQ	200Hz, 400Hz	00	200Hz
40 02 01	00 00 01	34 – 4C	EQ LOW GAIN	-12 – +12dB	40	0
40 02 02	00 00 01	00 – 01	EQ HIGH FREQ	3kHz, 6kHz	00	3kHz
40 02 03	00 00 01	34 – 4C	EQ HIGH GAIN	-12 – +12dB	40	0

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Valor por defecto (H)	Descripción
40 03 00	00 00 02	00 – 7F	EFX TYPE	00 00	00: Thru
40 03 01#					
40 03 03	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 1		
40 03 04	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 2		
40 03 05	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 3		
40 03 06	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 4		
40 03 07	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 5		
40 03 08	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 6		
40 03 09	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 7		
40 03 0A	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 8		
40 03 0B	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 9		
40 03 0C	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 10		
40 03 0D	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 11		
40 03 0E	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 12		
40 03 0F	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 13		
40 03 10	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 14		
40 03 11	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 15		
40 03 12	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 16		
40 03 13	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 17		
40 03 14	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 18		
40 03 15	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 19		
40 03 16	00 00 01	00 – 7F	EFX PARAMETER 20		

* Referente a EFX TYPE y EFX PARAMETER, consulte la página 48, 156

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 03 17	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO REVERB	0-127	28	40
40 03 18	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO CHORUS	0-127	00	0
40 03 19	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0
40 03 1B	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL SOURCE1	Off, CC1-95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1C	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL DEPTH1	-100 – 0 – +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1D	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL SOURCE2	Off, CC1 – 95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1E	00 00 01	00 – 7F	EFX CONTROL DEPTH2	-100 – 0 – +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1F	00 00 01	00 – 7F	EFX SEND EQ SWITCH	OFF/ON	01	ON

* EFX TYPEes un parámetro macro que ajusta varios parámetros Insertion Effect como grupo. Cuando utilice EFX TYPE para seleccionar un tipo Insertion Effect, cada parámetro de efecto se ajustará al valor más apropiado.

❍Parámetros Patch Part

El SC-8820 tiene 16 Partes en el Grupo A, y el Grupo B respectivamente. Los parámetros que se pueden ajustar individualmente para cada Parte se conocen como parámetros Patch Part. Si especifica una parte en el Grupo A, especifique la dirección (address) 40 ** ** utilizando el número de bloque para la parte correspondiente desde PORT A (normalmente MIDI IN). Si especifica una parte en el Grupo B, especifique la dirección (address) 40 ** ** utilizando el número de bloque para la parte correspondiente desde PORT B.

Si utiliza mensajes Exclusive para ajustar parámetros Patch Part, especifique la dirección (address) con el número de bloque (Block number) en lugar del número de parte (Part number) (normalmente el mismo número que el canal MIDI). El número de bloque se puede especificar como uno de los 16 bloques, desde 0(H) hasta F(H).

La relación entre Part number y Block number es la siguiente.

x...BLOCK NUMBER (0 – F),	Part 1	(default MIDIch = 1)	x=1
	Part 2	(default MIDIch = 2)	x=2
	:	:	:
	Part 9	(default MIDIch = 9)	x=9
	Part10	(default MIDIch =10)	x=0
	Part11	(default MIDIch =11)	x=A
	Part12	(default MIDIch =12)	x=B
	:	:	:
	Part16	(default MIDIch =16)	x=F

n... número de canal MIDI (0 – F) de BLOCK.

En el mapa siguiente, los números de control de los cambios de control se indican como CC#.

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 1x 00	00 00 02	00 – 7F	TONE NUMBER	CC#00 VALUE 0 – 127	00	0
40 1x 01#		00 – 7F		P.C. VALUE 1 – 128	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 – 10	Rx. CHANNEL	1 – 16, OFF	Same as the Part Number	
40 1x 03	00 00 01	00 – 01	Rx. PITCH BEND	OFF/ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 – 01	Rx. CH PRESSURE(CAf)	OFF/ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 – 01	Rx. PROGRAM CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 – 01	Rx. CONTROL CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 – 01	Rx. POLY PRESSURE(PAf)	OFF/ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE MESSAGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 – 01	Rx. RPN	OFF/ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 – 01	Rx. NRPN	OFF/ON	00 (01*)	OFF (ON*)

* Al recibir “GM1 System On” y “GM2 System On”, Rx. NRPN se ajustará a OFF. Al recibir “GS Reset”, se ajustará a ON.

Direcc. (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Inform. (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 1x 0B	00 00 01	00 – 01	Rx. MODULATION	OFF/ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 – 01	Rx. VOLUME	OFF/ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 – 01	Rx. PANPOT	OFF/ON	01	ON
40 1x 0E	00 00 01	00 – 01	Rx. EXPRESSION	OFF/ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 – 01	Rx. HOLD1	OFF/ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 – 01	Rx. PORTAMENTO	OFF/ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 – 01	Rx. SOSTENUTO	OFF/ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 – 01	Rx. SOFT	OFF/ON	01	ON
40 1x 13	00 00 01	00 – 01	MONO/POLY MODE	Mono/Poly (=CC# 126 01/CC# 127 00)	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 – 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	SC-8820/SC-88Pro/SC-88 MAP 01 SC-55 MAP 00 at x=0 01 at x≠0	 LIMITED-MULTI SINGLE (Drum Part) LIMITED-MULTI (Normal Part)

Single **:** Si la misma nota se toca múltiples veces es sucesión, la nota que suena previamente se silenciará por completo, y luego sonará la nueva nota.
LimitedMulti **:** Si la misma nota se toca múltiples veces en sucesión, la nota que suena previamente continuará sonando durante un tiempo determinado incluso después de que suene la nueva nota. (Ajuste por defecto)
FullMulti **:** Si la misma nota se toca múltiples veces en sucesión, la nota que suena previamente continuará sonando con su longitud natural incluso después de que suene la nueva nota.

* ASSIGN MODE es el parámetro que determina cómo se tratará la asignación de voz cuando los sonidos se superpongan en números de nota idénticos en el mismo canal (p.ej., tocar notas repetidamente). Se inicializa en un modo apropiado para cada Parte, de forma que para funciones generales no es necesario cambiarlo.

40 1x 15	00 00 01	00 – 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at≠0 01 at x=0	OFF (Normal Part) MAP1 (Drum Part)

* Este parámetro ajusta el Mapa Drum (percusión) de la parte utilizada como Parte Drum. El SC-8820 puede utilizar simultáneamente (en diferentes Partes) hasta dos Mapas Drum (MAP1, MAP2). Con los ajustes iniciales, Parte10 (MIDI CH=10, x=0) está ajustada a MAP1 (1), y las otras Partes están ajustadas a las Partes instrumentales normales (OFF(0)).

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 1x 16	00 00 01	28 – 58	PITCH KEY SHIFT	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 1x 17	00 00 02	08 – F8	PITCH OFFSET FINE	-12.0 – +12.0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#				Use nibblized data.		

* PITCH OFFSET FINE le permite alterar, con una cantidad de frecuencia especificada, la afinación con la que sonarán las notas. Este parámetro es diferente del convencional parámetro Fine Tuning (RPN #1) en el que la cantidad de alteración de frecuencia (en Hertz) será idéntica a la de la nota tocada. Cuando un múltiple número de Partes, cada una de las cuales tiene un ajuste diferente de PITCH OFFSET FINE, suenan por medio de un número de nota idéntico, se puede obtener el efecto Celeste.

40 1x 19	00 00 01	00 – 7F	PART LEVEL	0 – 127 (=CC# 7)	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 – 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 – 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 – 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 – 127	40	64
40 1x 1C	00 00 01	00 – 7F	PART PANPOT	-64 (RANDOM), -63 (LEFT) – +63 (RIGHT) (=CC# 10, except RANDOM)	40	0 (CENTER)
40 1x 1D	00 00 01	00 – 7F	KEYBOARD RANGE LOW	(C-1) – (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 – 7F	KEYBOARD RANGE HIGH	(C-1) – (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 – 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 – 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 – 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 – 95	11	17
40 1x 21	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 – 127 (=CC# 93)	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0 – 127 (=CC# 91)	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 – 01	Rx.BANK SELECT	OFF/ON	01(00*)	ON(OFF*)

* Al recibir "GM1 System On", Rx.BANK SELECT se ajustará a OFF.
* Al recibir "GS RESET", Rx.BANK SELECT se ajustará a ON.

40 1x 24	00 00 01	00 – 01	RX BANK SELECT LSB	OFF/ON	01	ON

* Cuando RX BANK SELECT LSB = OFF, Bank Select LSB (Bn 20 11) se tratará como 00H sin tener en cuenta su valor.

40 1x 2A	00 00 02	00 00 – 40 00 – 7F 7F	PITCH FINE TUNE	-100 – 0 – +100 [cents] (= RPN#1)	40 00	0
40 1x 2B#						
40 1x 2C	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0-127 (=CC# 94)	00	0
40 1x 30	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY1 Vibrato Rate	-64 – +63 (=NRPN# 8/CC#76)	40	0
40 1x 31	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY2 Vibrato Depth	-64 – +63 (=NRPN# 9/CC#77)	40	0
40 1x 32	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY3 TVF Cutoff Freq	-64 – +63 (=NRPN# 32/CC#74)	40	0

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 1x 33	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY4	-64 – +63	40	0
			TVF Resonance	(=NRPN# 33/CC#71)		
40 1x 34	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY5	-64 – +63	40	0
			TVF&TVA Env.attack	(=NRPN# 99/CC#73)		
40 1x 35	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY6	-64 – +63	40	0
			TVF&TVA Env.decay	(=NRPN# 100/CC#75)		
40 1x 36	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY7	-64 – +63	40	0
			TVF&TVA Env.release	(=NRPN# 102/CC#72)		
40 1x 37	00 00 01	00 – 7F	TONE MODIFY8	-64 – +63	40	0
			Vibrato Delay	(=NRPN# 10/CC#78)		
40 1x 40	00 00 0C	00 – 7F	SCALE TUNING C	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 41#		00 – 7F	SCALE TUNING C#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 42#		00 – 7F	SCALE TUNING D	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 43#		00 – 7F	SCALE TUNING D#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 44#		00 – 7F	SCALE TUNING E	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 45#		00 – 7F	SCALE TUNING F	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 46#		00 – 7F	SCALE TUNING F#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 47#		00 – 7F	SCALE TUNING G	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 48#		00 – 7F	SCALE TUNING G#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 49#		00 – 7F	SCALE TUNING A	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4A#		00 – 7F	SCALE TUNING A#	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4B#		00 – 7F	SCALE TUNING B	-64 – +63 [cents]	40	0 [cents]

* SCALE TUNING es una función que permite realizar ajustes precisos de la afinación de cada nota en la octava. La afinación de cada nota con un nombre idéntico en todas las octavas, cambiará simultáneamente. Un ajuste de +/- 0 cientos (40H) tiene el temperamento igual (página 184).

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 2x 00	00 00 01	28 – 58	MOD PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 01	00 00 01	00 – 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 02	00 00 01	00 – 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	0A	10 [cents]
40 2x 05	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 06	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 09	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 0A	00 00 01	00 – 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 – 58	BEND PITCH CONTROL	0 – 24 [semitones]	42	2 [semitones]
40 2x 11	00 00 01	00 – 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 12	00 00 01	00 – 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 15	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 16	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 19	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 1A	00 00 01	00 – 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 – 58	CAf PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 21	00 00 01	00 – 7F	CAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 22	00 00 01	00 – 7F	CAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 25	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 26	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 29	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 2A	00 00 01	00 – 7F	CAf LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 – 58	PAf PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 31	00 00 01	00 – 7F	PAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 32	00 00 01	00 – 7F	PAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 35	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 36	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 39	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 3A	00 00 01	00 – 7F	PAf LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 40	00 00 01	28 – 58	CC1 PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 41	00 00 01	00 – 7F	CC1 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
40 2x 42	00 00 01	00 – 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 45	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 46	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 49	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 4A	00 00 01	00 – 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 – 58	CC2 PITCH CONTROL	-24 – +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 51	00 00 01	00 – 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 – +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 52	00 00 01	00 – 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 – +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 55	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 56	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 – +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH	0 – 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 59	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH	0 – 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 5A	00 00 01	00 – 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH	0 – 100.0 [%]	00	0 [%]

* No siempre podrá obtener el efecto deseado modificando los parámetros LFO 1 y LFO 2.

40 4x 00	00 00 01	00 – 04	TONE MAP NUMBER (= CC#32 : Bank number LSB)	MAP 0 – 4 00: SELECTED 01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8820 MAP	00	

* Al recibir “GS Reset”, éste será 00: SELECTED.

40 4x 01	00 00 01	01 – 04	TONE MAP-0 NUMBER	01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8820 MAP	(04)	

* Especifica un MAPA cuando TONE MAP NUMBER es 00.

40 4x 20	00 00 01	00 – 01	EQ ON/OFF	OFF/ON	01	ON

* Activa/desactiva el EQ (ecualizador).

40 4x 22	00 00 01	00 – 01	PART EFX ASSIGN	00:BYPASS 01:EFX	00	BYPASS

●Parámetros Drum setup

m: número de mapa (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr: número de nota de la parte de percusión (00H – 7FH: 0 – 127)

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción
41 m0 00 | # 41 m0 0B#	00 00 0C	20 – 7F	DRUM MAP NAME	ASCII Character
41 m1 rr	00 00 01	00 – 7F	PLAY NOTE NUMBER	Pitch coarse
41 m2 rr	00 00 01	00 – 7F	LEVEL	TVA level (=NRPN# 26)
41 m3 rr	00 00 01	00 – 7F	ASSIGN GROUP NUMBER	Non, 1 – 127
41 m4 rr	00 00 01	00 – 7F	PANPOT	-64 (RANDOM), -63 (LEFT) – +63 (RIGHT) (=NRPN# 28, except RANDOM)
41 m5 rr	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicand of the part reverb level (=NRPN# 29)
41 m6 rr	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicand of the part chorus level (=NRPN# 30)
41 m7 rr	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE OFF	OFF/ON
41 m8 rr	00 00 01	00 – 01	Rx. NOTE ON	OFF/ON
41 m9 rr	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0.0 – 1.0 Multiplicand of the part delay level (=NRPN# 31)

* Al cambiar Drum Set, los valores DRUM SETUP PARAMETER serán inicializados.
* No es posible utilizar simultáneamente Chorus Send Level y Delay Send Level para un sólo instrumento de percusión.

●User instrument

Puede modificar los parámetros del sonido del SC-8820, y guardar sus nuevos ajustes en números de variación 64 o 65 del SC-8820 map/SC-88Pro map/SC-88 map. Un sonido guardado de esta forma se conoce como User Instrument. Puede guardar 256 sonidos diferentes con este sistema.
Los parámetros que puede establecer son Vibrato, Filter y Envelope.
Los otros parámetros de sonido utilizarán los valores especificados para la Parte (Parámetros de la Parte, p.33). Cada Parte tiene parámetros de Parte que tienen el mismo nombre que los parámetros User listados a continuación, los cuales se pueden ajustar a cada sonido. Esto significa que el valor del parámetro que se aplica actualmente al sonido será una combinación de estos dos ajustes. Por ejemplo, si Vibrato Rate está ajustado a +20 como parámetro de Parte, y a -5 como parámetro de instrumento User, el Vibrato Rate del sonido resultante será 20 - 5 = +15

b: número de banco (0H = GS Número de variación 64, 1H = GS Número de variación 65)
pp: número de programa (00 – 7F: 1 – 128)

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción	Valor por defecto (H)	Descripción
20 b0 pp	00 00 01	01 – 04	SOURCE TONE# (MAP)	---		
20 b1 pp	00 00 01	00 – 7F	(CC#00 : Bank number MSB)	---		
20 b2 pp	00 00 01	00 – 7F	(PG# : Program number)	---		
20 b3 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY1-2 Vibrato Rate	-64 – +63	40	0
20 b4 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY2-2 Vibrato Depth	-64 – +63	40	0
20 b5 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY3-2 TVF Cutoff Freq	-64 – +63	40	0
20 b6 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY4-2 TVF Resonance	-64 – +63	40	0
20 b7 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY5-2 TVF&TVA Env.attack	-64 – +63	40	0
20 b8 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY6-2 TVF&TVA Env.decay	-64 – +63	40	0
20 b9 pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY7-2 TVF&TVA Env.release	-64 – +63	40	0
20 bA pp	00 00 01	00 – 7F	USER INST MODIFY8-2 Vibrato Delay	-64 – +63	40	0

* En el SC-8820, estos ajustes se perderán al desactivar el equipo.

●User Drum Set

Puede modificar parámetros de instrumentos de percusión de la forma que desee, y guardar esta información como Drum Set (grupo de percusión). Un Drum Set guardado con este sistema se conoce como User Drum Set. Puede guardar hasta dos Drum Sets, y como cada grupo contiene 128 sonidos instrumentales, esto proporciona un total de 256 sonidos instrumentales (Instrumentos de percusión). También puede dar a cada User Drum Set el nombre que desee. Los User Drum Sets se guardan en números Drum Set, 65 y 66 del SC-8820/ SC-88Pro/ SC-88 map.

d: número drum set (0H = número User drum set 65, 1H = número User Drum Set 66)
rr: número de nota de la parte de percusión (00 – 7F: 0-127)

Dirección (address)(H)	Tamaño (size)(H)	Información (data)(H)	Parámetro (parameter)	Descripción
21 d0 00 : 21 d0 0B#	00 00 0C	20 – 7F	USER DRUM SET NAME	32 – 127 (ASCII 12 characters)
21 d1 rr	00 00 01	00 – 7F	PLAY NOTE	0 – 127
21 d2 rr	00 00 01	00 – 7F	LEVEL	0 – 127
21 d3 rr	00 00 01	00 – 7F	ASSIGN GROUP	0 – 127
21 d4 rr	00 00 01	00 – 7F	PAN	0 – 127
21 d5 rr	00 00 01	00 – 7F	REVERB SEND LEVEL	0 – 127
21 d6 rr	00 00 01	00 – 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 – 127
21 d7 rr	00 00 01	00 – 01	RX NOTE OFF	OFF/ON
21 d8 rr	00 00 01	00 – 01	RX NOTE ON	OFF/ON
21 d9 rr	00 00 01	00 – 7F	DELAY SEND LEVEL	0 – 127
21 dA rr	00 00 01	01 – 04	SOURCE DRUM SET# (MAP)	1 – 4
21 dB rr	00 00 01	00 – 7F	(PG#: Program number)	0 – 127
21 dC rr	00 00 01	00 – 7F	SOURCE NOTE NUMBER	0 – 127

* En el SC-8820, estos ajustes se perderán al desactivar el equipo.

4. Bulk Dump (Volcado general)

Bulk Dump permite transmitir una gran cantidad de información en una sola vez, y es útil para guardar ajustes de toda la unidad en un ordenador o secuenciador.
Para que el SC-8820 realice una transmisión Bulk Dump, envíe un mensaje “Bulk Dump Request”. Bulk Dump Request utiliza el formato Data Request 1 (RQ1), pero a diferencia de cuando se transmiten parámetros individuales, el tamaño “Size” especificado por el mensaje de requerimiento se refiere no al tamaño de la información, si no que especifica el contenido de la información. Para el contenido de la información correspondiente a cada tamaño Size, consulte “Parámetro dump.”
Cuando el SC-8820 reciba un Bulk Dump Request, transmitirá un Bulk Dump (volcado) en el formato indicado a continuación.
El SC-8820 también puede transmitir una lista de sus sonidos internos. Esta función se puede utilizar para visualizar una lista de sonidos en un ordenador.

■Parámetro dump (volcado)

❍Parámetro dump request (sólo recibe)

Es un comando que requiere un conjunto de información de parámetro, y utiliza el formato “Data Request 1 (RQ1)”. El tamaño (Size) especifica el contenido de la información requerida.

Dirección:	0C 00 00	
Tamaño:	00 00 00: ALL	requiere un volcado de todos los parámetros
	00 00 01: ALL 1	utilícelo cuando no esté usando USER TONE BANK o USER DRUM SET
	00 00 02: ALL 2	utilícelo cuando los ajustes USER TONE BANK, USER DRUM SET y DRUM SETUP no se hayan modificado
	00 00 10: 16-part GS 1	utilícelo cuando esté usando sólo 16 Partes
	00 00 11: 16-part GS 2	utilícelo cuando esté usando sólo 16 Partes, y los ajustes DRUM SETUP no se hayan modificado
	00 01 00: USER TONE BANK (ALL)	requiere un volcado de toda la información USER TONE BANK
	00 01 40: USER TONE BANK #64	requiere un volcado de la información USER TONE BANK #64 (128 sonidos)
	00 01 41: USER TONE BANK #65	requiere un volcado de la información USER TONE BANK #65 (128 sonidos)
	00 02 00: USER DRUM SET (ALL)	requiere un volcado de toda la información USER DRUM SET
	00 02 40: USER DRUM SET #65	requiere un volcado de la información USER DRUM SET #65
	00 02 41: USER DRUM SET #66	requiere un volcado de la información USER DRUM SET #66

Ejemplo) petición de Dump para todos los parámetros: F0 41 dev 42 11 0C 00 00 00 00 00 74 F7

Normalmente, utilizar ALL (00 00 00) proporciona una mayor predictabilidad, pero la cantidad de información es muy grande, y la transmisión puede tardar más de medio minuto. Para reducir el tiempo de transmisión y el volumen de información, es recomendable que requiera un dump (volcado) sólo de la información necesaria. Las funciones del botón del panel le permiten transmitir volcados de ALL, ALL 1, 16-part GS 1, 16-part GS 2, USER TONE BANK (ALL), USER DRUM SET (ALL).

❍Parámetro dump

Al recibir un Parámetro Dump Request, o cuando las operaciones del panel inician una transmisión dump (de volcado), se transmitirá la siguiente información en formato “Data Set 1 (DT1)”.

		Número de				16-part		USER TONE BANK			USER DRUM SET		
Dirección (address)	Descripción	paquetes	ALL	ALL1	ALL2	GS1	GS2	ALL	#64	#65	ALL	#65	#66
08 00 00 – 08 00 7F	SETUP	2	❍	❍	❍	❍	❍						
28 00 00 – 28 0A 7F	USER TONE BANK #64	11	❍					❍	❍				
28 10 00 – 28 1A 7F	USER TONE BANK #65	11	❍					❍		❍			
29 00 00 – 29 0B 0F	USER DRUM SET #65	12	❍								❍	❍	
29 10 00 – 29 1B 0F	USER DRUM SET #66	12	❍								❍		❍
48 1D 10 – 48 26 0F	PATCH EXTENSION A	9	❍	❍	❍	❍	❍						
48 00 00 – 48 1D 0F	SYSTEM/PATCH A	30	❍	❍	❍	❍	❍						
49 00 00 – 49 1F 7F	DRUM SETUP A	32	❍	❍		❍							
58 1D 10 – 58 26 0F	PATCH EXTENSION B	9	❍	❍	❍								
58 00 00 – 58 1D 0F	SYSTEM/PATCH B	30	❍	❍	❍								
59 00 00 – 59 1F 7F	DRUM SETUP B	32	❍	❍									

* cuando la información volcada por el SC-8820 es recargada en el SC-8820, tenga en cuenta que la información puede no haberse ajustado correctamente si el orden de transmisión de los paquetes ha cambiado, si el intervalo de tiempo entre paquetes ha cambiado, o si se han insertado otros mensajes entre los paquetes.
* La información del Parámetro Dump del SC-8820 incluye información para dispositivos compatibles con el formato GS, y esta información es compatible en ambas direcciones. No obstante, dependiendo de los parámetros que se han aplicado de nuevo en el SC-8820, el resultado musical puede ser diferente.
* Si el SC-8820 no funciona correctamente con información Bulk Dump de otro dispositivo compatible con el formato GS, transmita un “GS reset” antes de retransmitir la información.

■Volcar una lista de sonidos internos

●Lista de instrumentos de volcado

❍Petición de volcado de la lista de instrumentos (sólo recibe)

Este comando requiere un volcado general de una lista de los sonidos predefinidos (Instrumentos) en la memoria interna, e utiliza el formato “Data Request 1 (RQ1)”. El Tamaño especifica los contenidos de la información requerida.

Dirección: 0C 00 01
Tamaño: 00 00 00: ALL
00 00 01: SC-55 MAP
00 00 02: SC-88 MAP
00 00 03: SC-88Pro MAP
00 00 04: SC-8820 MAP
00 mm bb mm = MAP# 01 – 04 (01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP)
bb = BANK# 00 – 7F

❍Volcado de la lista de instrumentos (sólo transmite)

Cuando se recibe una Petición de volcado de la lista de instrumentos, los nombres de los sonidos del mapa especificado se transmitirán de manera continua en el formato proporcionado a continuación, dónde 16 bytes se utilizan para cada nombre de sonido. La Dirección de la información transmitida es 0C 00 01 para todos los paquetes. Los nombres del sonido del banco de Usuario no se transmiten.

FORMATO DE VOLCADO:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
CC0	MAP	PC	00	TONE NAME(ASCII 12 Caracteres)											

CC0: Número de Variación
MAP : Número de MAPA01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
PC: Número de programa

●Lista bulk dump (volcado) de grupos de percusión

❍Petición de volcado de la lista de grupos de percusión (sólo recibe)

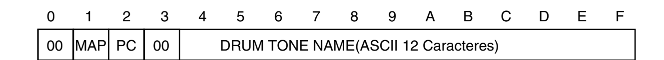
Este comando requiere una transmisión de volcado general de una lista de Grupos de Percusión Predefinidos en la memoria interna, e utiliza el formato “Data Request 1 (RQ1)”. El Tamaño especifica los contenidos de información deseados.

Dirección: 0C 00 02
Tamaño: 00 00 00: ALL
00 00 01: SC-55 MAP
00 00 02: SC-88 MAP
00 00 03: SC-88Pro MAP
00 00 04: SC-8820 MAP

❍Volcado de lista del grupo de percusión (sólo transmite)

Cuando se recibe una Petición de volcado de la lista de grupos de percusión, los nombres del Grupo de percusión del MAPA especificado se transmitirán de manera sucesiva en el formato proporcionado a continuación, dónde 16 bytes se utilizan para cada sonido. La Dirección de la información transmitida es 0C 00 02 para cada paquete.

FORMATO DE VOLCADO:



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	00	DRUM TONE NAME(ASCII 12 Caracteres)											

MAP: Número de MAPA01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
PC: Número de programa

●Lista bulk dump (volcado) de instrumentos de percusión

❍Petición de volcado de la lista de instrumentos de percusión (sólo recibe)

Este comando requiere una transmisión de volcado general de la Lista de instrumentos de unos Grupos de Percusión Predefinidos internos, e utiliza el formato “Data Request 1 (RQ1)”. El Tamaño especifica los contenidos de la información deseada.

Dirección: 0C 00 03
Tamaño: 00 00 00 ALL
00 00 01 SC-55 MAP
00 00 02 SC-88 MAP
00 00 03 SC-88Pro MAP
00 00 04 SC-8820 MAP

❍Volcado de la lista de instrumentos de percusión (sólo transmite)

Cuando se recibe una Petición de volcado de la lista de instrumentos de percusión, los nombres de los instrumentos de percusión del Grupo de percusión especificado se transmitirán en el siguiente formato dónde 16 bytes se utilizan para cada nombre de Instrumento de percusión. La Dirección de la información transmitida es 0C 00 03 para cada paquete.

FORMATO DE VOLCADO:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	KEY	DRUM TONE NAME(ASCII 12 Caracteres)											

MAP: Número de MAPA01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
PC: Número de Programa
KEY: Número de Nota

●Lista bulk dump (volcado) de efectos de inserción

❍Petición de volcado de la lista de efectos de inserción (sólo recibe)

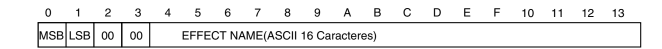
Este comando requiere una transmisión de volcado general de la lista de los efectos de Inserción de una memoria interna, e utiliza el formato “Data Request 1 (RQ1)”. El Tamaño especifica los contenidos de la información deseada.

Dirección: 0C 00 04
Tamaño: 00 00 00: ALL

❍Volcado de lista de los efectos de inserción (sólo transmite)

Cuando se recibe una Petición de volcado de la lista de los efectos de inserción, los nombres de los Efectos de inserción especificados se transmitirán en el siguiente formato dónde 20 bytes se utilizan para cada Nombre de efecto. La dirección de la información transmitida será 0C 00 04 para cada paquete.

FORMATO DE VOLCADO:



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
MSB	LSB	00	00	EFFECT NAME(ASCII 16 Caracteres)															

MSB: Categoría
LSB: Tipo

5. Material suplementario

●Tabla Decimal y Hexadecimal

(En los números en hexadecimal hay una "H" al final del número.)

En la documentación MIDI, los valores de la información y direcciones/tamaños de los mensajes Exclusivos, etc. se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits.
La siguiente tabla muestra cómo se corresponden éstos a los números decimales.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Los valores decimales como el canal MIDI, selección de banco, y cambio de programa se listan de forma que uno es mayor que los valores proporcionados en la tabla anterior.
* Un byte de 7 bits puede expresar información en la gama de 128 intervalos. Para la información que requiere una mayor precisión, se deben utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bbH que expresan dos bytes de 7 bits indicarían un valor de aa x 128+bb.
* En el caso de los valores que tienen un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-0, y 7FH = +63, para que la expresión decimal fuera 64 menos que el valor proporcionado en el diagrama anterior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo, si aa bbH fueran expresados como decimal, éste sería aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* La información marcada "Use nibbled data" se expresa en hexadecimal en unidades de 4 bits. Un valor no entero expresado como un 2 byte de 0a 0bH tiene el valor de un x 16+b.

<Ejemplo 1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH ?
De la tabla precedente, 5AH = 90

<Ejemplo 2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H proporcionado como hexadecimal para cada 7 bits?
De la tabla precedente, puesto que 12H = 18 y 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Ejemplo 3> ¿Cuál es la expresión decimal del valor no entero 0A 03 09 0D ?
De la tabla precedente, puesto que 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Ejemplo 4> ¿Cuál es la expresión no entera del valor decimal 1258?

16) 1258
16) 78 ... 10
16) 4 ... 14
0 ... 4

Puesto que desde la tabla precedente, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

●Ejemplos de los mensajes MIDI actuales

<Ejemplo 1> 92 3E 5F
9n es el estado de Note-on, y n es el número de canal MIDI. Puesto que 2H = 2, 3EH = 62, y 5FH = 95, éste es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4), y la velocidad 95.

<Ejemplo 2> CE 49
CnH es el estado de Program Change, y n es el número de canal MIDI. Puesto que EH = 14 y 49H = 73, éste es un mensaje Program Change con MIDI CH = 15, número de programa 74 (Flauta en GS).

<Ejemplo 3> EA 00 28
EnH es el estado de Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H = 0) es el LSB y el 3r byte (28H = 40) es el MSB, pero Pitch Bend Value es un número con signo en el cual 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) es 0, de manera que este Pitch Bend Value es
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

Si la Pitch Bend Sensitivity está ajustada a 2 semitonos, -8192 (00 00H) provocará que la afinación cambie en -200 cientos, de forma que en este caso -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cientos de Pitch Bend se aplica al canal MIDI 11.

<Ejemplo 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH es el estado de Control Change (Cambio de Control), y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes (Cambios de Control), el 2º byte es el número de control, y el 3r byte es el valor. En el caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI dispone de una suministro conocido como "running status" que permite que el byte del estado de los mensajes segundo y siguientes sea omitidos. Además, los mensajes descritos anteriormente tienen el siguiente significado.

B3	64 00	MIDI ch.4, byte inferior del número de parámetro RPN:00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) byte superior del valor del parámetro:0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) byte inferior del valor del parámetro:00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) byte inferior del número de parámetro RPN:7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:7FH

En otras palabras, los mensajes descritos anteriormente especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y a continuación ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es Pitch Bend Sensitivity, y el MSB del valor indica las unidades de semitono, por eso un valor de 0CH = 12 ajusta la gama pitch bend máxima a +/-12 semitonos (1 octava). (En generadores de sonido GS el LSB de Pitch Bend Sensitivity se ignora, pero el LSB debería transmitirse de todas formas (con un valor de 0) para que la operación sea correcta en cualquier dispositivo.)

Una vez se haya especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, todos los mensajes Data Entry transmitidos en el mismo canal serán válidos, por eso después de que el valor deseado haya sido transmitido, es una buena idea ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para prevenir accidentes. Esta es la razón para el (B3) 64 7F (B3) 65 7F al final.

No es conveniente para la información de interpretación (como la información de archivo MIDI Estándar) contener muchos eventos con el estado ejecutándose como se proporcionó en el <Ejemplo 4>. Esto es debido a que si se detiene la reproducción durante la canción y a continuación rebobina o avanza rápido, el secuenciador puede que no transmita el estado correcto, y el generador de sonido hará una interpretación errónea de la información. Asegúrese de dar a cada evento su propio estado.

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor sean definidos en el orden adecuado. En algunos secuenciadores, los eventos que ocurren en el mismo (o consecutivo) reloj deberían transmitirse en un orden diferente que el orden en el que se recibieron. Por esta razón es una buena idea tergiversar ligeramente el tiempo de cada evento (aprox. 1 pulsación para TPQN = 96, y unas 5 pulsaciones para TPQN = 480).

* TPQN: Pulsaciones por Nota negra

●Ejemplo de un mensaje Exclusive y un cálculo de una suma de comprobación

Los mensajes Exclusive (Exclusivos) de Roland (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para asegurarse de que el mensaje se recibió de manera correcta. El valor de la suma de comprobación se determina por la dirección y la información (o tamaño) del mensaje Exclusive (Exclusivo) transmitido.

❍Intentar calcular la suma de comprobación (los números hexadecimales se indican con una "H")

La suma de comprobación es un valor que se obtiene añadiendo la dirección, tamaño, y la suma de comprobación en si e invirtiendo los 7 bits inferiores.
A continuación se muestra un ejemplo de cómo calcular la suma de comprobación. Asumiremos que en los mensajes Exclusive (Exclusivos) que se están transmitiendo, la dirección es aa bb ccH y la información o tamaño es dd ee ffH.

aa+bb+cc+dd+ee+ff = suma
suma ÷ 128 = cociente ... resto
128 - resto = suma de comprobación

<Ejemplo 1> Ajustar REVERB MACRO a ROOM 3
Según el "Parameter Address Map (p.174)," la Dirección de REVERB MACRO es 40 01 30H, y ROOM 3 es un valor de 02H. Además,

F0	41	10	42	12	40 01 30	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	inform.	suma de comp.	(6)

(1) Exclusive Status, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (GS), (5) Comando ID (DT1), (6) Final de Exclusive

A continuación, calculamos la suma de comprobación.

40H+01H+30H+02H = 64+1+48+2 = 115 (suma)
115 (suma) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 115 (resto)
suma de comprobación = 128 - 115 (resto) = 13 = 0DH

Esto significa que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 es el mensaje que transmitimos.

<Ejemplo 2> Pedir la transmisión del LEVEL para DRUM MAP 1 NOTE NUMBER 75 (D#5; Claves)
NOTE NUMBER 75 (D#5) es 4BH en hexadecimal.
Según el "Parameter Address Map (p.179)," el LEVEL de NOTE NUMBER 75 (D#5; Claves) en DRUM MAP 1 tiene una Dirección de 41 02 4BH y un Tamaño de 00 00 01H. Además,

F0	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	tamaño	suma de comp.	(6)

(1) Exclusive Status, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (GS), (5) Comando ID(RQ1), (6) Final de Exclusive

A continuación, calculamos la suma de comprobación.

41H+02H+4BH+00H+00H+01H = 65+2+75+0+0+1 = 143 (suma)
143 (suma) ÷ 128 = 1 (cociente) ... 15 (resto)
suma de comprobación = 128 - 15 (resto) = 113 = 71H

Esto significa que F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7 es el mensaje que transmitimos.

<Ejemplo 3> Ajustar REVERB LEVEL a 12
Según el "Parameter Address Map (p.174)," la Dirección de REVERB LEVEL es 40 01 33H, y el valor del parámetro es 0CH. Además,

F0	41	10	42	12	40 01 33	0C	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	inform.	suma de comp.	(6)

(1) Exclusive Status, (2) ID (Roland), (3) Dispositivo ID (17),
(4) Modelo ID (GS), (5) Comando ID (DT1), (6) EOX

A continuación, calculamos la suma de comprobación.

40H + 01H + 33H + 0CH=64 + 1 + 51 + 12=128 (suma)

128 (suma) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 0 (resto)
suma de comprobación = 128 - 0 (resto) = 128 = 80H

En este caso, no obstante, el valor de la suma de comprobación debería ser 00H, no 80H. Deberíamos utilizar 00H si el resto es 0.
Esto significa que F0 41 10 42 12 40 01 33 0C 00 F7 es el mensaje que transmitimos.

●Acerca de Tuning

En MIDI, las Partes individuales se afinan mediante el envío de RPN #1 (Master Fine Tuning) al canal MIDI apropiado.
En MIDI, un dispositivo entero se afina mediante el envío de RPN #1 a todos los canales MIDI que se estén utilizando, o mediante el envío de un System Exclusive MASTER TUNE (dirección 40 00 00H).
RPN #1 permite que la afinación sea especificada en intervalos de aproximadamente 0.012 cientos (para ser precisos, 100/8192 cientos), y System Exclusive MASTER TUNE permite la afinación en intervalos de 0.1 ciento. Un ciento es 1/100th de un semitono.
Los valores de RPN #1 (Master Fine Tuning) y System Exclusive MASTER TUNE se añaden conjuntamente para determinar la afinación real que suena para cada Parte.

Los valores de afinación utilizados frecuentemente se proporcionan en la siguiente tabla para su referencia. Los valores están en hexadecimal (el decimal está en paréntesis).

Hz at A4	cents	RPN #1	Sys.Ex. 40 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443.0	+11.76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442.0	+ 7.85	45 03 (+ 643)	00 04 04 0F (+ 79)
441.0	+ 3.93	42 42 (+ 322)	00 04 02 07 (+ 39)
440.0	0	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439.0	- 3.94	3D 3D (- 323)	00 03 0D 09 (- 39)
438.0	- 7.89	3A 7A (- 646)	00 03 0B 01 (- 79)

<Ejemplo> Ajustar la afinación del canal MIDI 3 a A4 = 442.0 Hz
Enviar RPN#1 al canal MIDI 3. Desde la tabla mostrada anteriormente, el valor es 45 03H.

B2	64 00	MIDI ch.3, byte inferior del número de parámetro RPN:00H
(B2)	65 01	(MIDI ch.3) byte superior del número de parámetro RPN:01H
(B2)	06 45	(MIDI ch.3) byte superior del valor del parámetro: 45H
(B2)	26 03	(MIDI ch.3) byte inferior del valor del parámetro: 03H
(B2)	64 7F	(MIDI ch.3) byte inferior del número de parámetro RPN:7FH
(B2)	65 7F	(MIDI ch.3) byte superior del número de parámetro RPN:7FH

●Función Scale Tune (dirección: 40 1x 40)

La función scale Tune permite ajustar de manera precisa la afinación individual de las notas desde C a B. A pesar de que los ajustes estén definidos mientras trabaja con una octava, los ajustes precisos afectarán a todas las octavas. Definiendo los ajustes Scale Tune adecuados, puede obtener una completa variedad de métodos de afinación distintos que el temperamento igual. Como ejemplos, a continuación se explican tres tipos posibles de ajuste de escala.

❍Temperamento igual

Este método de afinación divide la octava en 12 partes iguales. Actualmente es la forma más extensamente utilizada de afinación, especialmente en la música occidental. En el SC-8820, los ajustes originales para la función Scale Tune producen temperamento igual.

❍Temperamento justo (Tónica de C)

Las tríadas principales resuenan de una forma mucho más agradable que el temperamento igual, pero este beneficio sólo se puede obtener en un tono. Si transpuestos, los acordes tienden a ser ambiguos. El ejemplo que se proporciona incluye ajustes para un tono en el cual la C es la tónica.

❍Escala Arábica

Alterando el ajuste para Scale Tune, puede obtener una variedad de otras afinaciones apropiadas para música étnica. Por ejemplo, los ajustes introducidos a continuación ajustarán la unidad para utilizar la Escala Arábica.
Ajustes de ejemplo

Nombre de nota	Temp. igual	Temp. justo (tónica de C)	Escala arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Los valores en la tabla se proporcionan en cientos. Consulte la explicación de Scale Tuning en la página 178 para convertir estos valores a hexadecimal, y transmitirlos como información Exclusiva.
Por ejemplo, para afinar (C-B) la Part1 Arabian Scale, envíe la siguiente información:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

SOUND Canvas
Modelo SC-8820

Diagrama de Implementación MIDI

Fecha : 1999.10
Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Destacado
Basic Channel	Por defecto Cambiado	X X	1–16 1–16	Cuando está desactivado, se puede memorizar.
Mode	Por defecto Mensajes Alterado	X X ******************************	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Note Number :	Voz real	X ******************************	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	X X	O X	
After Touch	De tono De canal	X X	O *1 O *1	
Pitch Bend		X	O *1	
Control Change	0, 32	X	O *1	Bank select
	1	X	O *1	Modulation
	5	X	O *1	Portamento time
	6, 38	X	O *1	Data entry
	7	X	O *1	Volume
	10	X	O *1	Panpot
	11	X	O *1	Expression
	64	X	O *1	Hold 1
	65	X	O *1	Portamento
	66	X	O *1	Sostenuto
	67	X	O *1	Soft
	84	X	O *1	Portamento control
	91	X	O *1	Effects 1 (Reverb Send Level)
	93	X	O *1	Effects 3 (Chorus Send Level)
	94	X	O *1	Effects 4 (Delay Send Level)
	98, 99	X	X *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	: Número real	X ******************************	O *1 0–127	Programa No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Posición de canción : Selecc. de canción : Petición de tono	X X X	X X X	
System Real Time	: Reloj : Comandos	X X	X X	
Aux Messages	: Todo el sonido Off : Restablecer Controllers : Local ON/OFF : Todas las notas Off : Active Sensing : Restablecer sistema	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123–125) O X	
Notas		* 1 O X es seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M≠1.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY　　Modo 2 : OMNI ON, MONO　　O : Sí
Modo 3 : OMNI OFF, POLY　　Modo 4 : OMNI OFF, MONO　　X : No

Especificaciones

Modelo: Sound Canvas SC-8820
(Sistema MIDI General / Formato GS)

●Número de partes
32

●Polifonía máxima
64 (voces)

●Sonidos internos
Mapas de sonido: 4 (SC-8820, SC-88Pro, SC-88, SC-55)
Sonidos predefinidos:1608
Grupos de sonidos de percusión:63

●Efectos
Reverb (8 tipos)
Chorus (8 tipos)
Delay (10 tipos)
Ecualizador de 2 bandas
Efecto de inserción (64 tipos)

●Pantalla
Indicador de alimentación
Indicador USB
Indicador de nivel de parte (PART A, PART B)

●Conectores
Conectores MIDI (IN 1, OUT 1)
Jack de entrada de audio (L, R)
Jack de salida de audio (L, R)
Jack de auriculares
Conector en serie
Conector USB

●Alimentación
CC 9V (Adaptador de CA)

●Intensidad nominal
400 mA

●Dimensiones
203 (A) x 159 (P) x 35 (A) mm

●Peso
0,4 kg

●Accesorios
Manual del Usuario
CD-ROM

* *En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de esta unidad están sujetos a cambios sin previo aviso.*

Índice

E

F

G

H

I

J

K

L

M

Para los países de la CE



Este producto cumple con los requisitos de la normativas europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

– Reorient or relocate the receiving antenna.
– Increase the separation between the equipment and receiver.
– Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
– Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Si necesita servicio de reparación, llame al Centro de Servicio Roland/EDIROL más cercano o al distribuidor autorizado Roland/EDIROL de su país. Consulte la lista siguiente.

Roland



EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030



CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2, Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St., District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden, Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda, Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court, Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

EDIROL

AUSTRALIA
EDIROL Australia Pty. Ltd.
72 Central Avenue
Oak Flats NSW 2529
AUSTRALIA
TEL: (02) 4258 9040

U. S. A. / CANADA
EDIROL Corporation North America
808 Harrison Ave., Suite 2010
P.O. Box 4919
Blaine, WA 98231
U. S. A.
TEL: (360) 332-4211

EUROPE
EDIROL (Europe) Ltd.
500 Chiswick High Road,
London W4 5RG
U. K.
TEL: +44 (0) 181 956 2224

Junio 11, 1999 (EDIROL)

Roland Corporation

02013390 99-11-AE2-11K

Traducido por www.caballeria.com